2'99€ **200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS**
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR



GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

¡CÓMO MOLA!
PÓSTER DOBLE DE **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES**
con la información de las tribus
+ REVIEW GIGANTE DE 6 PÁGINAS

¡¡PRIMICIA TOTAL!!
ASÍ SERÁ «POKéMON COLOSSEUM»

GUÍA DE TRUCOS COMPLETA
DESCUBRE LAS CLAVES DE «FINAL FANTASY TACTICS»

SÓLO PARA TU GAMECUBE

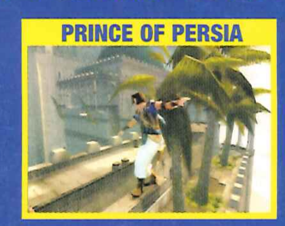
¡Los Pokémon invaden tu televisión!

POKéMON CHANNEL

Nº 136 MARZO 2004
8 424094 810024 00136

¡LOS JUEGOS DE GAMECUBE QUE TODOS QUIEREN VER!

METAL GEAR: TS


PRINCE OF PERSIA


PITFALL LOST EXPED.

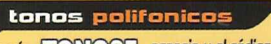

007 TODO O NADA




www.smsparejas.com

logos, tonos, polifonicos, servicios mms,... lo tenemos todo para tu movil





tonos polifonicos

o llama al 806 52 60 61

envía **TONO25** espacio y el código del polifónico al **7808**

si no esta el tono que estas buscando envia TONO25 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7808

84090	TENGO	QUECO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISION IMPOSIBLE	FILM
80025	THE SIMPSONS	THEME
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80096	PULP FICTION	FILM
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
80043	THE TERMINATOR	FILM
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
84068	DU HAST	RAMMSTEIN
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80044	ROCKY	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80108	BENNY HILL	THEME
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
80093	EQUADOR	SASH
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
83604	LOCA	MALENA GRACIA
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80024	THE MATRIX	FILM
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80065	FRIENDS	THEME
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
84067	EL EXORCISTA	CINE
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
84094	HIMNO DE RIEGO	REPUBLICA
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
84034	UNO MAS UNO SON SIETE	FRAN PEREA
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
84267	BULERIA	DAVID BISBAL
84203	DOS GARDENIAS	LATIN LOVERS
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
84202	TELEFONO ANTIGUO	SONIDO
81459	SMOKE ON WATER	DEEP PURPLE
83580	WEEKEND	SCOOTER
80045	WITHOUT ME	EMINEM
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
84201	VOGLIO VEDERTI DANZARE	PREZIOSO
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
84061	SHUT UP	BLACK EYED PEAS

fotofondosencolor

o llama al 806 52 60 61

envía **MG62** + seguido de espacio y el código de tu foto > al **7494**

35440	35937	35484	35427	36170
35546	35489	35542	35028	36232
35516	35449	35497	35433	35482
35438	35485	35501	35453	35492
35252	35499	35446	36213	36283
35479	35494	35518	35994	36155
36036	35955	35503	35460	36281
35541	35520	35502	35476	35487
35425	35980	35429	35945	36009
35960	35916	35959	35958	35957
36050	36018	36027	35977	35980

SUMARIO Nº 136 | MARZO 2004

PORTADA

¡¡Los Pokémon irrumpen en GameCube con la fuerza de POKéMON CHANNEL!!

Llega el juego que va a consagrar a los Pokémon como estrellas de la televisión. No te pierdas ni un detalle en la preview.

PÁGINA 18



POSTERS FINAL FANTASY pág. 43

CONCURSO KIRBY AIR RIDE pág. 31

PREVIEW

METAL GEAR TWIN SNAKES nos ha dejado embobados

Si quieres sentirlo, estúdiate la preview.



PÁGINA 22

GUÍA

FINAL FANTASY TACTICS ADV nos muestra todos sus trucos

En una sóla entrega, entérate de las estrategias con las que arrasarás en el juego de moda.



PÁGINA 66

REPORTAJE

902 88 78 78, descubre cómo funciona EL TELÉFONO DE LOS TRUCOS

Todo sobre el sistema de ayuda automática de juegos de Nintendo.

PÁGINA 14

NOVEDADES

Por fin, nuestros expertos puntúan FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

¿No tienes curiosidad? Pues nada, ahí te esperan seis páginas, para que la sacies.



PÁGINA 32

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















El nuevo Sam Fisher arrasará en Cube este **verano**

«SPLINTER CELL» VUELVE A LA CARGA

Definitivamente se llamará «Splinter Cell: Pandora Tomorrow». Y está casi confirmado que llegará a GameCube a principios de junio. ¡Sí, lo tendremos!

Esta vez la **amenaza es biológica** (el virus de la viruela), y viene desde el corazón de la **jungla indionesia.** Pero el fin es el mismo: intentar destruir las ciudades más importantes. Así que... ¡Sam, vuelve! El mundo te necesita.

Será en junio, de la mano de «Pandora Tomorrow», con la misma base que le hizo triunfar pero con las suficientes mejoras. Su aspecto, para empezar, ha evolucionado. El nuevo Sam lucirá diferentes looks y un diseño más "currado". Lo mismo para los diferentes escenarios, que nos llevarán por bastantes lugares (París, Jerusalén, el aeropuerto de Los Angeles, Yakarta...), donde disfrutaremos de **escenarios abiertos, increíblemente realistas,** y hasta cuatro veces más grandes que los del original. Al mismo tiempo han **aparecido nuevas animaciones,** movimientos como trepar entre dos muros o descolgarse bajo los coches, y golpes de efecto como la maniobra que ejecutan los SWAT americanos para "asegurar" una puerta.

El equipo que la NSA pondrá a disposición de Fisher también es más "caro". Incluirá **nuevas armas sofisticadas,** como esa que provoca una fuerte descarga, y otras tan contundentes como de costumbre. Aunque insistimos, lo de Sam **será más en plan sigilo e infiltración que ataque frontal.** Aunque cuando haya que tensar la situación, el espía no lo dudará un segundo. Mejor por la espalda, apareciendo por sorpresa. Así será en la selva o en el tren: haciendo rehénes o encontrando siempre los puntos débiles de sus enemigos. Sam siempre tratará de cumplir su misión, aunque esta vez su conciencia le pondrá algunos reparos. En esta entrega **iremos conociendo más aspectos de la personalidad de Fisher,** y con más de uno nos llevaremos una buena sorpresa. Hasta junio, tendremos tiempo de prepararnos.



Las dimensiones. *Habrá muchos más escenarios abiertos que en la primera entrega, y por lo que sabemos serán hasta cuatro veces más grandes. ¡Juego para rato!*

LA SORPRESA DE NINTENDO ES UNA CONSOLA PORTÁTIL CON PANTALLA DOBLE

"Nintendo DS" se presentará de forma oficial en el E3 que se celebra en mayo en Los Angeles.

El "misterio" de Nintendo ya tiene nombre: **Nintendo DS.** Y como avanzó Satoru Iwata, el presidente de Nintendo, "va a ser una **experiencia de juego totalmente diferente, digna del siglo XXI".**

Nintendo DS será una consola portátil **realmente innovadora,** que contará con **dos pantallas TFT independientes** de 3 pulgadas. Una máquina completamente nueva; ni la sucesora de GameCube, ni la próxima Game Boy. La presentación oficial será en el E3 que se celebra en mayo en Los Angeles, y **su lanzamiento se espera para finales de año,** a un precio que aún no ha sido anunciado.

Si ya os habéis recuperado del notición, vamos a profundizar un poco en algunos detalles. Según parece, **ambas pantallas TFT estarán alineadas en vertical,** de modo que por un lado podremos controlar el juego desde varias perspectivas, pero también se podrán "interconectar" para formar una gran imagen. ¿Posibilidades? Todas las que queráis. En un juego de fútbol, podremos manejar **una vista panorámica y, a la vez, otra de primera persona,** controlando un zoom y una vista panorámica al mismo tiempo.

Aunque esto aún no está confirmado, parece que funcionará con un nuevo tipo de **cartuchos extraplanos, en plan discos,** cuyo coste será bajísimo. Tendrá **2 procesadores independientes** y 1 megabit de memoria. Y la batería será la de la GBA SP.

El propio Shigeru Miyamoto, nuestro "gurú", ha asegurado que mostrará en el próximo E3 los juegos que está ultimando para la nueva máquina. Estaremos allí, no lo dudéis.

Nuestra visión. *Sí, hemos "modificado" una SP para ver cómo quedaba el efecto de la doble pantalla. No diréis que no mola, ¿eh tíos?*

Imagen renovada. Sam ha cambiado. Lo notaréis enseguida. Le veréis mejor cara, un look muy cuidado, animaciones muy reales y, ya lo avanzamos, una conflictiva personalidad.

Multijugador. En GameCube no está nada claro que haya modo online, pero sí que tendremos multi para cuatro, con modos de juego rompedores y acción para flipar.

Menuda entrada Para empezar, nada como infiltrarse en el TGV francés, el tren de alta velocidad, y nosotros por ahí tan campantes.

Cúbrete. La oscuridad, la sombra, volverán a ser los aliados de Sam. Eso no cambiará, aunque ya veis que el nuevo trabajo gráfico sí que muestra una atractiva evolución.

LOS HÉROES MÁS "COBARDES" NOS PRESENTAN SU ÚLTIMA AVENTURA

«Scooby Doo & Mystery Mayhem» saldrá en CUBE y GB Advance a mediados de marzo

Scooby, Shaggy y la gente del Mystery Inc. están a punto de meterse en un nuevo lío. Sin miedo, como siempre, el equipo que resuelve más misterios del planeta se verá metido en un "fregao" de falsos fantasmas que a ellos les va a dar muchos sustos, y a nosotros nos lo va a hacer pasar "de miedo".

En «Scooby Doo & Mystery Mayhem» podremos **alternar el control sobre Scooby y Shaggy, haciendo que ambos colaboren** para resolver la aventura. El desarrollo del juego nos llevará por seis grandes escenarios, cada uno con cuatro niveles y numerosas secuencias cinemáticas. El objetivo será "freír" a los fantasmas, pero también desbloquear bonus y competir en todos los minijuegos que podamos (y habrá un montón). El juego lo firman THQ y AM&M, y estará listo tanto para GB Advance como para GC en marzo.



¡Qué miedo! Pues sí que dan miedo, pero Shaggy y Scooby deberán colaborar para resolver esta aventura.

MEGAMAN SE LANZA DE CABEZA AL UNIVERSO RPG

«Megaman X Command Mission» es lo ultimísimo del héroe azul

Acaban de presentarlo en Las Vegas, durante el evento que Capcom ha celebrado para comunicarnos todas sus novedades. «X Command Mission» es su nombre y ha sido uno de los protagonistas de la función. **Será el estreno del héroe azul en un RPG, y será a lo grande.** Nos situará en el futuro, con gráficos 3D "cel shading" de gran calidad, y un sistema de combate por turnos que incluirá un **nuevo interface de control.** Con él intercambiaremos el orden de los atacantes, hacer los ataques más poderosos pulsando el botón en el momento adecuado, y además ejecutar "fatalities". Un bombazo que veremos en GameCube... a final de año.



Por turnos, pero con la posibilidad de modificar la situación de combate actuando en el momento justo.

X será el héroe de la aventura, pero nos acompañarán seis héroes más con los que tendremos que colaborar para parar los pies de la Liberion Army, que quiere invadir Giga City.

NINTENDATA

500.000

¡Es la cifra de Pokémon Rojo y Azul ediciones Game Boy Advance vendidos el primer día del lanzamiento en Japón! Ambos "remakes" de las ediciones de Game Boy salieron a las tiendas el 29 de enero. El día 30 se agotaron. La edición Roja superó en 60.000 unidades a la azul. ¡Sigue la fiebre Pokémon!

6 SEMANAS consecutivas lleva **«NEED FOR SPEED UNDERGROUND»** liderando las listas de ventas en el Reino Unido

28.000£ es el salario anual que ofrecen al nuevo coordinador de proyectos de la compañía **PROBE.** ¿Tienes listo tu currículum?

¡¡MÁS YU-GI-OH, QUE ESTE JUEGO NOS MOLA MAZO!!

El nuevo «Yu-gi-oh World Tournament Edition 2004» estará listo el 16 de marzo

En breve tendremos entre manos **el juego oficial de la competición de cartas intercambiables Yu-gi-oh!.** La edición 2004, que Konami lanzará para GB Advance el 16 de marzo, tendrá como gran novedad permitirnos **construir hasta tres mazos distintos** para activar diferentes estrategias durante el combate. El juego incluirá **1.100 cartas únicas, con 100 completamente nuevas en la serie, y 25 personajes** sacados del anime y del cómic que arrasa en Japón. En esta nueva edición vamos a competir a tope por el título de "maestro duelista", e incorporaremos al juego las estrategias que se utilizan en las partidas reales. Chicos, permaneced atentos a estas páginas, porque en breve os traeremos más noticias suculentas de este juego...



Jugar con la nueva entrega de «Yu-gi-oh!» (y van seis) será como aceptar el desafío del torneo de cartas REAL. Valdrán las mismas normas y contaremos con las mismas cartas.

LOS BUENOS JUEGOS, CUANTO MÁS SIMPLES, MÁS DIVERTIDOS

Así será «Puyo Pop Fever», que llegará a GameCube a finales de febrero

Después de pasarlo guay con **«Tetris Attack» y «Pokémon Puzzle Challenge»**, ¿no echáis de menos un juego con una mecánica similar? Sí, un juego simple, extremadamente divertido, con personajes muy originales... Pues nada hombre, pedídselo a Sega, que para eso está a punto de lanzar **«Puyo Pop Fever»**, un "remake" del clásico **«Puyo-Puyo»** que arrasó en Japón y en medio mundo hace algunos años. Con la excusa de **enviar "pelotillas" al rival en pantalla,** vais a pasar unos ratos de juerga total. Además el "envoltorio" acompaña: **gráficos estilo manga, coloristas, música divertida, efectos especiales** y animaciones que siguen el ritmo y la velocidad del juego. Ah, y opciones multijugador, para que no podáis parar de jugar. Ahora que os hemos puesto los dientes largos, os decimos la fecha de llegada: lo lanza **Acclaim el 27 de febrero.** Que lo disfrutéis.





Jamás una idea tan simple ha dado tanto. Tú sólo forma líneas y envíaselas al rival para llenar su pantalla.

JUEGA CON TU MÓVIL

WWW.TU-LOGO.COM

POLIFÓNICAS

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible **EJ. P028 84200**

2. Envía po28 (espacio) y el código del tono al 5099

NOVEDADES

84200	Is this love?
84198	You dont know my name
84199	Give it away
84197	Por amor
84196	Firestarter
84195	De la noche a la mañana
84194	La paga
84193	Love Profusion
84192	Fuego en el alma
84191	Una noche con arte

TOP

82652	Fiesta Pagana
83796	La madre de Jose
83662	Crazy in love
83584	Bring me to life
83599	Papi chulo
84090	Tengo
80726	No woman no cry
82935	Noches de bohemia
80277	Nothing else matters
81689	Rosas y espinas

CINE Y TELEVISION

80043	The Terminator · Film
83850	Las Tapitas · Anuncio ONCE
80143	Pink Panther · Theme
80096	Pulp Fiction · Film
83658	Star Wars · John Williams
80024	The Matrix · Film
80108	Benny Hill · Theme
80065	Friends · Theme
80174	Expediente X · Television
80014	James Bond · Film
83883	Fraggle Rock · Television
80044	Rocky · Film
80125	Mortal Kombat · Film
80336	MacGyver · Theme
83648	La familia Munster · Televisión
80131	Buffy the Vampire Slayer · Theme
83638	Eyes of the truth (Matrix Reloaded) · Enigma
83834	La abeja maya · Television
83884	El principe de Bel air · Television
80091	20th Century Fox · Film
83619	Semos diferentes - Torrente · J. Sabina y S Segura
83837	Cocacola · Anuncio
80023	Austin Powers · Theme
83838	Negrito del Colacao · Anuncio
80285	Charlie's Angels · Theme
83836	Heidi · Television
80051	Top Gun · Film
80082	Pink Panther · Film
80074	The A Team · Theme
80729	Conan the Barbarian · Film
83866	Bajo del mar · La sirenita
83882	Whats this? · Pesadilla antes de navidad
82054	Ain't no mountain high enough · Anuncio Movistar
80687	Halloween · Film
80083	Looney Tunes · Theme
82012	A Little Less Conversation · Elvis Presley (Nike)
80168	Axels Theme · Film
80075	Beverley Hills Cop · Film
80249	Futurama · Theme

HIMNOS DE FUTBOL

82172	Barcelona · Himno oficial
83808	Himno de España · Himno
82124	Atletico De Madrid · Himno oficial
82123	Athletic De Bilbao · Himno oficial
83477	Valencia · Himno oficial
82190	Betis · Himno oficial
83258	Sevilla F.C. · Himno oficial
82737	Malaga · Himno oficial
82411	Deportivo De La Coruña · Himno oficial

ESPAÑOLAS

82935	Noches de bohemia · Navajita Platea
82004	A Dios le pido · Juanes
82835	Miénteme · D. Bisbal y E. Gadel
82430	Devuélveme la Vida · Antonio Orozco
83598	Mariposa traicionera · Mana
83290	Sin Miedo a Nada · Alex Ubago & Amaia
83849	Molinos de viento · Mago de Oz
83856	20 de enero · La oreja de Van Gogh
82284	Color Esperanza · Diego Torres
83642	No te escaparas · Hombres G
82740	Maldito Duende · Héroes Del Silencio
83578	Haciendo el amor · Dinio
82813	Mi Jefe · Mojinos Escozios
81691	Jaleo · Ricky Martin
82364	Chiquilla · Seguridad Social
83902	Son de amores · Andy y Lucas

(Pop)

80478	Crazy · Aerosmith
83297	Sobe Son · Miami Sound Machine
83657	Start me up · Rolling stones
83821	Sacrament · Him
83666	Hollywood · Madonna
83908	Right thurr · Chingy
83888	Walking by myself · Gary Moore
83855	Cant hold us down · Christina Aguilera
83603	I begin to wonder · Dannii Minogue
83887	Intuition · Jewel
80139	Another one bites the dust · Queen
80831	Jammin · Bob Marley
80040	7 Days · Craig David
81397	Sorry seems to be the... · E. John & Blue
83651	Spanish · Craig David
83601	Un emozione per sempre · E. Ramazzotti

HARD ROCK

80277	Nothing else matters · Metallica
83655	Thunders truck · ACDC
80298	Master of Puppets · Metallica
83650	Saint Anger · Metallica
80111	Sweet Child of Mine · Guns and Roses
80137	Enter Sandman · Metallica
80321	Unforgiven · Metallica
81459	Smoke on water · Deep Purple
83874	Wildest dreams · Iron Maiden
80933	Freak on a leash · Korn
80323	Battery · Metallica
80623	November Rain · Guns n Roses
80352	Knocking on Heavens Door · G. & Roses
80423	Fuel · Metallica

DISCO-TECNO

83675	Flight 673 · DJ Tiesto
80056	Insomnia · Faithless
80093	Equador · Sash
81684	Mundian to bach ke · Panjabi Mc
83580	Weekend · Scooter
80642	Enjoy the silence · Depeche Mode
81685	Tu es foutu · In-grid
80041	Heaven · DJ Sammy feat. Yanou
82361	Chihuahua · Dj Bobo
80197	Sandstorm · Darude
83667	Jogi · Panjabi MC
80067	Belissima · DJ Quicksilver
83786	Desenchantee · Kate Ryan
80554	One more time · Daft Punk
81664	Children · Robert Miles
83858	Alive · Sonique
83661	Axel F 2003 · DJ Murphy Brown
83814	Satisfaction · Benny Benassi
83863	Fallin high · Safri Duo
83654	Just cant get enough · Depeche Mode
80073	No good for me · The Progidy
83680	It just wont do · Tim Deluxe

RAP

80001	In Da Club · 50 Cent
80002	Lose Yourself · EMINEM
80269	Freestyler · Bomfunk MCs
80045	Without Me · EMINEM
83875	Where is the hood at? · DMX
80007	Dilemma · Nelly
80030	Changes · 2Pac
83649	Business · Eminem
80035	Ganstas Paradise · Coolio

VIDEOJUEGOS

80084	Time to fight · Mortal Kombat
80158	Ring Ring · Normal Ringtone
83697	1942
83696	Airwolf
83695	Alone in the dark
83694	Altered beast
83693	Bombjack
83698	Boulder dash
83688	Bruce Lee
83744	Bubble Bobble
83729	Bust a move 3000 · Character select
83727	Commando · High Score
83700	Crash Ban... Warped
83699	Crash team racing
83728	Crono TriggerCronos · Theme
83735	Dark Stalkers
83740	Die Hard Trilogy
83741	Donkey Kong Country
83736	Doom
83743	DoomLevel 1
83746	Dr MarioChill · Theme
83747	Dr MarioFever · Theme
83737	Dragon Ball Z
83701	Druid

TONOS

Envía un sms al 7788 con la clave FUT (espacio) marca del móvil (espacio) y el código del tono

Ej: FUT NOKIA ANILLOS

TOP		NOVEDADES	
The Uruk Hai/El señor de los anillos	ANILLOS	En tu ventana/Andy y Lucas	TUVENTANA
SWAT 911/SWAT 911 BSO	SWAT	All the people in.../Safri Duo	ALLTHEPEOPLE
Aunque no te pueda ver/A. Ubago	VER	Despedido/Anuncio TV	DESPEDIDO
Tengo/Queco	QUECO	Dale don dale/Don Omar	DALE
Baby boy/Beyonce	BABYBOY	Buleria/David Bisbal	BULERIA
Devuélveme el aire/Bustamante	ELAIRE	Don't stop the music/Rosa	THEMUSIC
Saoke/Junior	SAOKE	Ya nada volverá a.../El c. del loco	VOLVERA
La chica de al lado/Fran Perea	LACHICA	La niña/Mala Rodriguez	MALA
Dos gardenias/Latin Lovers	GARDENIAS	Latido Urbano/T. Aguilar y amigos	LATIDO
En tu cruz me clavaste/Chenoa	CRUZ		

IMÁGENES

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible. **EJ: foto96 35550**

2. Envia foto96 (espacio) codigo de la imagen al 5099

IMÁGENES ANIMADAS: ANIM148, ANIM113, ANIM121, ANIM126, ANIM127, ANIM184, ANIM185, ANIM112, ANIM115, ANIM118, ANIM119, ANIM122

35550, 35440, 35332, 40056

35484	36170	35499	35485	36645	35492	36996	35479	36083	35497	35494	35502	35936	36040	35493
35424	35423	36285	37032	35985	36155	36225	35487	36208	35986	35486	35488	40058	36894	36912
36923	36928	36974	36382	36347	36348	36384	36387	36904	35501	35482	35483	36470	36483	36910
36905	36899	36900	36618	36906	36463	36459	36458	36457	36455	36454	36449	35438	36340	36465
36472	36474	36475	36505	37014	36901	36902	36903	36907	36908	36909	36911	36975	37030	37035
37038	40044	40018	40024	40029	40031	36204	35939	35136	35097	35140	35154	36897	36464	35535
35530	35537	35478	35495	35540	35538	35534	35954	35158	36231	35525	35533	36467	36033	36124
36149	36691	36380	37039	36330	35449	35446	35443	36126	35947	35432	35448	35531	35455	35453
35447	35442	35454	40052	35520	35426	35521	35101	40176	40193	40169	35427	35994	36232	35955
36036	35570	36213	35541	35439	35421	35465	35437	36207	35430	35977	35428	35564	36094	35957
35014	35436	36171	35976	36215	36304	36526	35005	35459	36050	35968	36602	36325	36603	36615
36609	36610	36623	36636	40066	40121	36616	36620	36245	35212	35984	36234	40180	40042	35322

JUEGOS

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible. **EJ: juego27 1215**

2. Elige un juego y envía juego27 (espacio) y el código del juego al 5099

COMPATIBILIDADES JUEGOS: A= Nokia 3100 B= nokia 3300 C= Nokia 3410 D=Nokia 3510 E=Nokia 3510i F=Nokia 3650 G= Nokia 5100 H= Nokia 6100 I= Nokia 6220 J=Nokia 6310i K= Nokia 6610 L= Nokia 6650 M= Nokia 6800 N= Nokia 7210 Ñ= Nokia 7250 O= Nokia 7250i P= Nokia 7650 Q= Nokia 8910i R= Siemens c55 S= Sharp gx20 T= Siemens m50 T2= Siemens M55 U= N-Gage V= Sonyerisson p800 W= Siemens s55 W2= Siemens SL55 X= Sonyericsson T610 Y= Motorola T720 Z= Nokia 6600 A2= LG g5300i B2= LG g5400 C2= LG g7100 D2= Motorola V300 E2= Motorola V600 F2= Nokia 3200 G2= Sharp gx10 H2= Siemens mc60 I2= Siemens mt50

Juego	Código	Compatibilidad
X MEN 2	1215	Y-A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-S
SPEED DEVILS	1014	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2
SIBERIAN STRIKE	1011	Y-D2-E2-A-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-T-I2
PRINCE OF PERSIA	1005	A2-B2-C2-Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-T-T2-H2-I2-W-W2
SKATE AND SLAM	1012	Y-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-T-I2
ITALIAN JOB	1216	Y-A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S
RAYMAN 3	1018	D2-E2-A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S
DESAILLY PRO SOCCER	1020	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U
HONEY BOX	1045	C-F-H-J-K-N-Ñ-P-T
ELDER	1218	F-P
SPLINTER CELL	1084	Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W
SOLITARE	1013	Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-J-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2-X
RAYMAN BOWLING	1009	A2-B2-C2-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W-W2
RAYMAN GOLF	1010	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2-X
BAMM	1251	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z
SIX BROKEN WINGS	1007	C-R-T-I2
MOBILE FORCE	1205	A-B-C-E-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-
FOOTBALL FEVER	1201	A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q
EXTREME SPEED	1041	F-H-K-N-Ñ-P
STRIKE ATTACK	1268	C-E-F-J-P-U-Z
SIX RAVEN SHIELD	1085	A-F2-B-E-G-H-K-M-N-Ñ-T2-W-W2
RAIL RIDER	1006	C-E-R-T-I2
ADVENTURER	1250	A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-Z
TOP GUN	1213	A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S
SIX URBAN CRISIS	1008	C-R-T-I2
MUSIC PANG PANG	1056	F-H-K-N-Ñ-P
FLY RACE	1257	Y-A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-S-W-Z
PUZZLE BOMB	1067	C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T
BLOCK BREAKER	1001	C-J-T-I2
VAMPIRE	1223	Y-A-B-E-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S



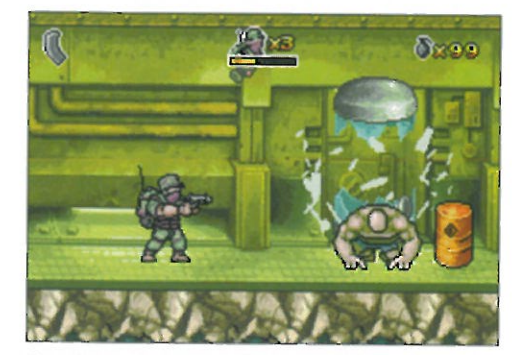
SGAERMV&M
513/09/9019

¡LISTOS PARA LA OPERACIÓN ADN!

En marzo nos espera acción total con «CT Special Forces 3: Bioterror» en GBA

La saga «CT Special Forces» anuncia nueva entrega. ¡Toma ya! Los dos cartuchos anteriores nos han dejado un sabor de boca genial, y éste promete aún más "caña", así que ¡¡fiesta, fiesta!!

En el nuevo guión de «CT3» intervienen los temidos **inventos bioterroristas: la fuerza enemiga está creando una nueva raza de superguerreros con el ADN modificado.** Son soldados invencibles, listos para invadir el mundo... Pero ¿serán capaces las fuerzas CT de detener su avance? Ese es el desafío que tenemos por delante. Un juegazo cargado de **acción y mucho shooter para 1 ó 2 jugadores,** donde demostrar cómo se las gastan nuestros hombres. Cualquiera de los 4 que podremos elegir se bastará para dar una tunda a los numerosos "cibersoldados". Esta vez además se abrirán **nuevos frentes de batalla: operaciones bajo el agua** con las que vamos a alucinar, y también **nuevos tipos de armas,** que incluirán un devastador helicóptero. Ya sabes, si eres fan de los CT, **apunta marzo en tu calendario.**



Nuestros comandos se las verán esta vez con soldados modificados genéticamente. ¿Invencibles?



Manejando este tanque no habrá quien se resista a nuestro avance. Mirad cómo caen fulminados.

NAMCO REGALA EL NUEVO «PACMAN VS.» PARA CUBE

Consíguelo completamente gratis al comprar «R Racing Evolution»

Namco y EA van a poner en marcha una promoción atómica. Junto a su próximo hit de GameCube, «R Racing Evolution», van a regalar un «Pacman VS.». Este título exclusivo de GC y firmado por Miyamoto, será una auténtica fiesta multijugador. Veréis, la mecánica es como la del comecocos de toda la vida, pero uno de vosotros controlará a Pacman y el resto a los fantasmillas, y por tanto tendréis que perseguir al comecocos. Los cuatro jugaréis a través de la Game Boy, con el cable de conexión GC-GBA. Y promete ser una juerga total.



El lanzamiento de «R Racing Evolution» y por tanto de «PacMan VS.» será el próximo 26 de marzo. ¡Nosotros ya lo hemos reservado!

GANADORES DE NUESTROS CONCURSOS, ¡QUÉ SUERTE!

CONCURSO FAMICOM SP
Famicom SP + 3 juegos a elegir

Francisco Sánchez Roldán ..... Barcelona
Iván Miguel Alvarez Campos ..... Madrid
Fco. José Roda Navarro ..... Murcia
Fco. José López Morales ..... Murcia
David Santos Belmonte ..... Sevilla

CONCURSO PLAYER'S CHOICE
Pack Super Mario Sunshine + Starfox Adventures + Pikmin + Metroid Prime + Mario Party 4 + Luigi's Mansion + Super Smash Bros + Mario Kart Pak + Super Pak Pokémon Rubí o Zafiro

Angel Pérez Navarro ..... Ciudad Real

CONCURSO SOUL CALIBUR II
DVD para GC de Soul Calibur II

Miguel Villarejo Fernández ..... Asturias
Xavier Sellart Aldomá ..... Barcelona
Juan Teruel Planas ..... Barcelona
Jorge Botet Ibáñez ..... Barcelona
Magdalena Casado Saavedra ..... Bizkaia
Sonia San Primitivo Arias ..... León
Manuel Martín Morante ..... Madrid
José Carlos Lorente Fuentes ..... Madrid
Eduardo Sánchez Serrezuelo ..... Madrid
Fco. Javier Moreno Ocaña ..... Málaga
Arturo De Castro De La Peña ..... Segovia
Mª Del Pilar Rodríguez Parada ..... Sevilla
Fco. José Páez Gordillo ..... Sevilla
Juan Pablo Gómez Escalonilla Alvrz ..... Toledo
Pedro Aroca Guijarro ..... Valencia

CONCURSO BUSCANDO A NEMO
Buscando a Nemo (Game Boy Advance) + MOCHILA

Diego Begega Suárez ..... Asturias
Natalia Manzano García ..... Asturias
Juana Arana Sánchez ..... Barcelona
Leskuts Urquijo Arraiz ..... Bizkaia
Fco. Javier Perea Espinosa ..... Ciudad Real
Belén Martín Blanco ..... Granada
Miguel Angel Alfageme Clavell ..... Madrid
David Calderón Casarrubios ..... Madrid
Miguel García Martín ..... Madrid
José García De La Torre ..... Madrid
Andreu Bel-Lan Tarrazó ..... Madrid
Rafael Alberto Márquez Aguilar ..... Sevilla
Rebeca Domínguez Parejo ..... Tarragona
Cristina Ramia Torres ..... Teruel
Adrián Nieto García ..... Valladolid

CONCURSO VIEWTIFUL JOE
DVD de GC de Viewtiful Joe

Mariano Sancho Marchena ..... Alava
Birgit Castellano Rodríguez ..... Almería
Michael Clement ..... Almería
Diego Muñoz Fernández ..... Almería
Neskuts Urquijo Arraiz ..... Bizkaia
Jonathan Martín ..... Burgos
Fco. Javier Ganzo Fernández ..... Cantabria
Daniel González Plaza ..... Cantabria
Roberto Martínez Díaz ..... Córdoba
Josep Eduard Baró Queralt ..... Lleida
Adán Fernández Berdote ..... Madrid
Víctor Villacañas López ..... Madrid
Cristina Ortiz Bigón ..... Madrid
Adolfo Fernández Bedote ..... Madrid
Héctor Alvarez Rodríguez ..... Madrid
Yago Aubourg Ferreira ..... Pontevedra
Juan Tomás Páez Riballes ..... Sevilla
Samuel González Boutellier ..... Sevilla
David Gabaldón Martínez ..... Valencia
Samuel Rincón Pajares ..... Valladolid

¡«FFCC», CON CABLE DE SERIE!

El nuevo «FF Crystal Chronicles» incluye un cable de conexión GBA-GC gratis

Pues sí, **Nintendo te va a poner fácil compartir FF con tus amigos.** Ya sabes que la nueva aventura de Square-Enix (todo un puntazo) tiene un **modo multijugador cooperativo que es una pasada.** Y que para jugar, todos necesitáis conectar vuestra GBA a la GameCube. La Game Boy la tendréis que poner vosotros, pero el cable se regalará junto al juego. Así es, **«Final Fantasy Crystal Chronicles» incluirá el cable de conexión sin variar de precio (59,95€).** Lo necesitaréis para que la información del juego llegue a vuestras GB Advance, para colaborar y también para competir con vuestros amigos... Para qué explicar más si está todo en la review del juego. Pues hala, a disfrutar. Y date prisa, que la promoción es por tiempo limitado.



www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifonicas, fotos, animaciones...

logos tonos

envia LT43+cód prod+ marca movil al 7494

si no esta el tono que estas buscando envia LT43 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

09022	26000	24072	02026
02373	02100	09106	12034
01027	18043	06360	21031

EJ: LT43 50412 MOTOROLA

54407	Tengo Queco	60570	Bring to life Evanescence	60118	In the end Linking park	55023	Himno de Galicia Himno
54391	Son de amores Andy y Lucas	59168	No woman no cry Bob marley	55060	Guardia Civil Himno	54371	Nunca debi enamo..Camela
62073	Shin Chan Tv	53384	Voglio vederti danzare Prezioso	59045	Tubular bells Mike oldfield	53238	Space melodie Luna park
54210	Fiesta pagana Mago de oz	51003	El bueno el feo y el malo cine	62005	Coche fantastico 2 tv	53252	Insomnia Faithless
62023	Simpsons tv	59706	Get busy Sean Paul	72191	Mortal kombat Techno syndrome	54306	Color Esperanza Diego Torres
55058	Cara al sol Himno	57005	Tarzan Grito	54272	Danza del fuego Mago de Oz	53257	Never Again Milk Inc
54388	La madre de Jose El canto del loco	55022	Els segadors Himno	53221	Infected Barthez	60015	Enter sandman Metallica
51005	El Exorcista cine	54275	Me muero por conocerte Alex U.	62096	Las tapitas Anuncio Once	53037	I will survive Gloria Gaynor
68014	Hala Madrid himno	53295	Samba adagio Safri duo	68015	Real Sociedad himno	60078	Moonlight Shadow Mike O.
55011	Himno de España Himnos	54412	En tu cruz me clavaste Chenoa	50009	La internacional tradicional	54323	Dime Beth
68002	Cant del Barca himno	53362	Giulia Dj Lasha	59626	In Da Club 50 Cent	59772	Shut up Black eyed peas
54353	Papi Chulo El chombo	59743	Where is the love Black E. Peas	55025	Partido Popular Himno	51087	Terminator cine
54400	Tanto la queria Andy y Lucas	53237	Universe Chasis	54409	Aunque no te pueda ver Alex U.	64059	To Zanarkand Final Fantasy X
51027	Mission impossible cine	68004	Athletic de Bilbao himno	60004	Highway to hell Acdc	68026	We are the champions Queen
59608	8 mile Eminem	54368	Bye bye David Civera	51113	May It Be El señor de los anillos	51127	La vida es bella cine
59709	Crazy in love Beyonce feat. Jay Z	54402	Rosas y espinas David Bisbal	59604	Lose Yourself Eminem	54326	Sambame Upa Dance
54276	Ni mas ni menos Los Chichos	53240	Lethal industry DJ Tiesto	60213	The Trooper Iron Maiden	54291	Digale David Bisbal
62039	Rasca y pica tv	54395	Los Serrano Fran Perea	53199	On the move Barthez	62036	Ill be there for you Friends
55024	Himno de la Legion Himno	72107	Braveheart DJ Sakin	51131	Concerning Hobbits El s. de los a.	61018	Enjoy The Silence D. Mode
51036	Titanic cine	59749	Baby boy Beyonce feat Sean P	54180	Chiquilla Seguridad social	68003	Himno del Betis himno
53389	Dos gardenias Latin lovers	62007	El equipo A tv	60012	Sweet child of mine Guns n roses	51092	Harry Potter Theme cine
54394	No es lo mismo Alejandro Sanz	54387	Loca Malena Gracia	54231	A dios le pido Juanes	53346	Mundian to bach ke Panjabi mc
62027	Fraggle rock tv	51075	Gladiator cine	53009	Freestyler Boomfunk Mc	54361	Es una lata el... Hotel Glam
68030	Centenario Real Madrid Himno	60238	Nothing Else Matters Metallica	62029	Verano azul tv	54259	Llorare las penas David Bis.
68001	Atletico de Madrid himno	54274	Hasta que el cuerpo .. Mago de Oz	54398	Te necesito Luis Miguel	59741	White flag Dido
51021	La Pantera rosa cine	53014	Ecuador Sash	54404	Caprichosa Chayanne	51008	El Padrino cine
65021	Paquito chocolatero yeye	51000	Star wars darth vader cine	60278	Desenchantee Kate Ryan	60644	From the inside Linkin park
55059	Asturias Patria querida Himno	60024	The final countdown Europe	61012	Breathe Prodigy	71081	Suteki da ne Final Fantasy X
				54133	Sufre mamon Hombres G	53363	Emotion Dj Ross
				51111	Pulp fiction Theme	54369	Puedes contar... La oreja de V.G.
				53262	Suburban train DJ Tiesto	54354	Haciendo el amor Dinio
				53060	Cafe del mar Energy 52	65011	Mi carro Manolo Escobar
				59143	Every Breath You Take Police	53341	Tu es foutu Ingrid
				60614	Numb Linking park	59592	Skater boy Avril Lavigne
				54257	Cuando tu vas Chenoa	68010	Himno del Osasuna cf himno
				60045	Satisfaction Rolling Stones	64119	Slow Kylie Minogue
				53375	Traffic Dj Tiesto	62067	Chihuahua Cocacola
				61048	Hey boy hey girl Chemical Brothers	54413	En tu ventana Andy y lucas
				60013	Number of the beast Iron maiden	62094	Mas que nada Tanga girls
				54411	Devuelveme el aire David Busta.	60073	Livin On A Prayer Bon Jovi
				60611	Going under Evanescence	54320	Sin ti no soy nada Amaral
				59468	Without Me Eminem	64047	Metal gear solid Video
				54289	Mienteme David Bisbal	51158	Rocky Cine

EFECTOS SONOROS

EN MP3 PARA TU MOVIL

¿CANSADO DEL RING DE TU MOVIL? ¿QUIERES QUE TU MOVIL SUENE DE CINE?

SON EFECTOS SONOROS USADOS EN EL CINE

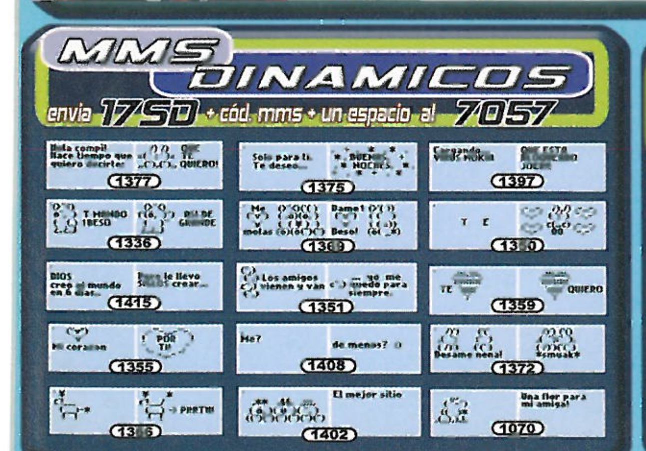
envia **POL18** + espacio + cód del sonido al **7808**

77062	BUHO	77009	GEMIDOS RAPIDOS	77067	CHARLESTON	77022	CAMARA DE FOTOS
77063	BURRO	77008	OOOH	77069	DIEXELAND JAZZ BAND	77016	CODIGO MORSE
77065	CABALLO	77007	ORGASMO	77073	FOOTBALL MARCHING BAND	77013	COMPUTADORA
77064	CABALLO RELINCHANDO	77094	LOBO TRISTE	77080	INDIOS AMERICANOS	77030	INTEL INSIDE
77106	CAZANDO AL PAVO	77087	LORO	77107	LOUIS AMSTRONG	77014	MODEM
77066	CERDO	77086	MOSQUITO	77104	MUSICA DE CIRCO	77015	MORSE SOS
77068	CHIMPACE EXCITADO	77084	OSO	77097	MUSICA MILITAR AMERICANA	77012	ONDAS
77070	ELEFANTE	77100	PAJARO DE JUNGLA	77092	OPERA	77018	TELEFONO ANTIGUO
77072	FOCAS	77081	PATOS	77101	THE ENTERTAINER	77017	TUNING RADIO
77071	GALLINAS	77044	FRENAZO	77105	TOQUE MILITAR	77019	APLAUSOS
77075	GALLO	77045	HARLEY DAVIDSON	77000	20TH CENTURY FOX	77039	ATAQUE AEREO
77074	GALLO CACAREANDO	77046	HELICOPTERO	77001	EL GORDO Y EL FLACO	77040	AVI N CAYENDO
77076	GALOPE DE CABALLO	77047	SIRENA DE BARCO	77003	GOOD MORNING VIETNAM	77041	EXPLOSION 2
77077	GATO ENFADADO	77048	SIRENA DE POLICIA	77002	GRITO DE TARZAN	77031	LIQUIDO
77078	GATO MAULLANDO	77050	TREN PASANDO	77004	HASTA LA VISTA BABY	77038	PISTOLA 9 MM
77079	GATO RONRONEA	77089	SERPIENTE DE CASCABEL	77055	KARATE	77034	PUERTA QUE SE CIERRA
77095	INSECTOS VOLANDO	77090	TIGRE	77032	PEPSI SO	77036	TORMENTA
77088	JAGUAR	77083	VACA	77005	SONIDO THX	77037	TRUENO
77085	LEON	77110	VACA 2	77052	ERUPTO BRUTO	77011	BESO
77096	LEON RUGIENDO	77114	VACAS	77053	ESTORNUDO	77115	ESTOY A PUNTO DE CORRER...
77093	LOBO	77082	ALELUYA	77054	HELLO!	77006	GEMIDOS

Fotos

ENVÍA **22COLOR** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU FONDO AL **7057**

0552	0545	0542	0617	0614	0610	0536	0821
0544	0543	0619	0616	0611	0605	0601	0817
0827	0825	1306	1306	1300	1299	1293	1288
1282	1281	1276	1275	1270	1264	1263	1258





SI QUIERES TENER TU AVISO PERSONAL CON LO QUE QUIERAS EN TU MÓVIL SOLO TIENES QUE HACER LO SIGUIENTE:

ENVIA **MTXT17 + 45000** + EL TEXTO QUE DESEES INCLUIR EN TU AVISO AL **7808**

tonos

Envia Monofonico **55F** / Polifonico **15MP** un espacio y el código del tono al **7057**

5200	ANDY AND LUCAS	TANTO LA QUERIA
5432	CHENOA	EN TU CRUZ ME CLAVASTE
5202	JUNIOR MIGUEZ	DOWN
4735	DJ NEIL	GO AHEAD
4870	BEYONCE KNOWLES FT JAY Z	CRAZY IN LOVE
4982	BLACK EYED PEAS	WHERE IS THE LOVE
0786	SAFRI DUO	SAMBA DAGIO
4131	50 CENT	IN DA CLUB
0429	DR DRE FEAT. EMINEM	FORGET ABOUT DRE
2872	ENYA	MAY IT BE - LORD OF THE RINGS
3571	JESSY	LOOK AT ME NOW
4088	MARTA DJ	ANGLIA
4839	JUNIOR	DOWN
4932	EL CANTO DEL LOCO	LA MADRE DE JOSE
3116	DJ TIESTO	LETHAL INDUSTRIE
1820	MAGO DE OZ	FIESTA PAGANA
5191	LINKIN PARK	NUMB
4515	SEAN PAUL	GET BUSY
0923	THEME	PINK PANTHER
4938	ANDY AND LUCAS	SON DE AMORES
5392	LA MALA RODRIGUEZ	LA NIÑA
0003	THEME FROM MISSION IMPOSSIBLE 2	THEME FROM M. I. 2
4948	LORNA	PAPI CHULO
4079	PANJABI MC	MUNDIAN TO BACH KE
1424	U2	WITH OR WHITOU YOU
5385	LA OREJA DE VAN GOGH	ROSAS
1014	A TEAM	THE A-TEAM THEME
2886	KATE RYAN	DESENCHANTEE
0218	SONIQUE	SKY
3708	EMINEM	8 MILE
1027	BOB MARLEY	NO WOMAN NO CRY
5196	DAVID CIVERA	ROSA Y ESPINAS
4941	EMINEM	BUSINESS
5169	50 CENT	P.I.M.P
4259	LINKIN PARK	SOMEWHERE I BELONG
5198	ALEJANDRO SANZ	NO ES LO MISMO
2793	VARIOUS ARTISTS	THE GODFATHER THEME
0107	THEME FROM BENNY HILL	THEME FROM BENNY HILL
3416	EMINEM	LOSE YOURSELF
4265	DAVID BISBAL	MIENTEME
5201	CHAYANNE	CAPRICHOSA
5401	EL CANTO DEL LOCO	VOLVER A DISFRUTAR
2860	AMARAL	SIN TI NO SOY NADA
3271	DJ RAY	THE MUSIC
1336	QUEEN	WE ARE THE CHAMPIONS
0141	GLORIA GAYNOR	I WILL SURVIVE
4083	THEME	SHIN CHAN
5199	VEGA	GRITA
0004	THEME FROM INSPECTOR GADGET	T. FROM INSP. GADGET
0078	COCA COLA REKLAMEN	COCA COLA THEME
3957	BARTHEZZ	INFECTED
4326	DMX	X GONNA GIVE IT TO YA
4937	DAVID CIVERA	BYE BYE
5208	HOMBRES G	LO NOTO
5437	WHAM	LAST CHRISTMAS
3030	EMINEM	THE WAY I AM
3749	2PAC	THUGZ MANSION
1038	EAGLES	HOTEL CALIFORNIA
5197	LUIS MIGUEL	TE NECESITO
5441	CAFE QUIJANO	TEQUILA
3741	ROLLING STONES	JUMPIN JACK FLASH
4682	ELVIS PRESLEY	SUSPICIOUS MINDS
3008	MS. DYNAMITE	DY-NA-MI-TEE
3153	TIZZIANO FERRO	PERDONA
3750	THEME	ROCKY
3936	VARIOUS ARTISTS	FRAGGLE ROCK THEME
4030	STAR WARS THEME	STAR WARS THEME
3117	ABEL RAMOS	QUARZO
4846	DJ SAMMY	SUNLIGHT
2962	COOLIO	GANGSTA'S PARADISE
4863	EVE	LET ME BLOW YA MIND
4868	LA MALA RODRIGUEZ	TENGO UN TRATO
5389	LUDACRIS	ACT A FOOL
3799	JOHN LENNON	GIVE PEACE A CHANCE
4309	JUSTIN TIMBERLAKE	ROCK YOUR BODY
4955	MANUEL CARRASCO	QUE CORRA EL AIRE
5010	ELVIS PRESLEY	YOU WERE ALWAYS ON MY MIND
1350	AHA	TAKE ON ME
3402	DIEGO TORRES	COLOR ESPERANZA
1343	CARTOONS	ITCHY AND SCRATCHY
3581	VARIOUS ARTISTS	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS
2514	EMINEM	WITHOUT ME
4564	50 CENT	21 QUESTIONS
4934	TANGA GIRLS	MAS QUE NADA
4964	LAS NIÑAS	OJU
5379	MICHAEL JACKSON	ONE MORE CHANCE
1694	HIMNO	BARCELONA
2674	SILVER	FORGIVEN
3684	DJ CRIVI	MANKELL
3698	DJ BART	DJ BART
0220	THEME FROM TOP GUN	THEME FROM TOP GUN
0939	THEME	GHOSTBUSTERS
1339	CARTOONS	SCOOBYDOO
3894	VARIOUS ARTISTS	HALLOWEEN THEME
4026	THEME FROM JAMES BOND	THEME FROM JAMES BOND
4031	THEME FROM INDIANA JONES	THEME FROM INDIANA JONES
0535	SAFRI DUO	PLAYED-A-LIVE
3127	T.A.T.U	ALL THE THINGS SHE SAID
4954	PEARCING	BOOGIE BOOGIE
1869	BUBBA SPARXX	UGLY



Por fin un Pokémon en **GAMECUBE** con lucha y buen **RPG**

- GAMECUBE
- 20 DE MAYO
- NINTENDO - THE POKéMON COMPANY
- COMBATE Y ROL

POKéMON COLOSSEUM

Si piensas que «Pokémon Colosseum» es una nueva versión de «Pokémon Stadium» con gráficos impresionantes, pero con nuevos modos de batalla (como los combates dos contra dos estilo Rubí y Zafiro), acertarás... a medias. Sí porque en «Pokémon Colosseum» hay algo más con lo que fliparás. Un modo RPG para disfrutar de una apasionante aventura en un nuevo mundo, con nuevos héroes, nuevas ciudades con tiendas y Centros Pokémon, un nuevo equipo de malos... ¡Prepárate, será una pasada!

La lucha. *Para librar a los Pokémon malditos, deberemos luchar contra sus entrenadores. Tendremos diferentes escenarios dependiendo de la ciudad en la que estemos.*

Un nuevo objetivo. *La barra morada que hay debajo de los PS indicará que este Pokémon está maldito. Tu objetivo, que luche hasta que se cure totalmente.*

A toda caña. *Se acabaron los tiempos de ir pedaleando. Ahora nuestros héroes dispondrán de una moto para viajar a toda pastilla de una ciudad a otra.*

El equipo inicial. *Al principio no tendrás que elegir a ningún Pokémon. Empezarás con un equipo formado por Umbreon (nivel 26) y Espeon (nivel 25). ¡Mucha suerte!*



El modo Coliseo. *Pues sí, en el juego habrá dos modos separados. Antes de empezar, podrás elegir entre RPG (o sea la historia) y combate en plan «Stadium».*

Genuino sabor Pokémon. *Como en todos los clásicos de la saga, aquí encontrarás tiendas, Centros Pokémon y escuela de entrenadores. ¡Querrás conocerlos todos!*

¡DESCUBRE UN NUEVO MUNDO REPLETO DE AVENTURAS Y COMBATES EN «POKéMON COLOSSEUM»!

Investigar, básico. *Cada vez que llegues a una ciudad tendrás que hablar con todo el mundo. En esta comisaría seguro que hay información.*

Últimas noticias. *Al igual que en «Rubí y Zafiro», en «Colosseum» tendrás que mirar las noticias de la tele si quieres conseguir información vital para acabar con los malos.*

Samus volverá con una **aventura arrasadora** para GBA



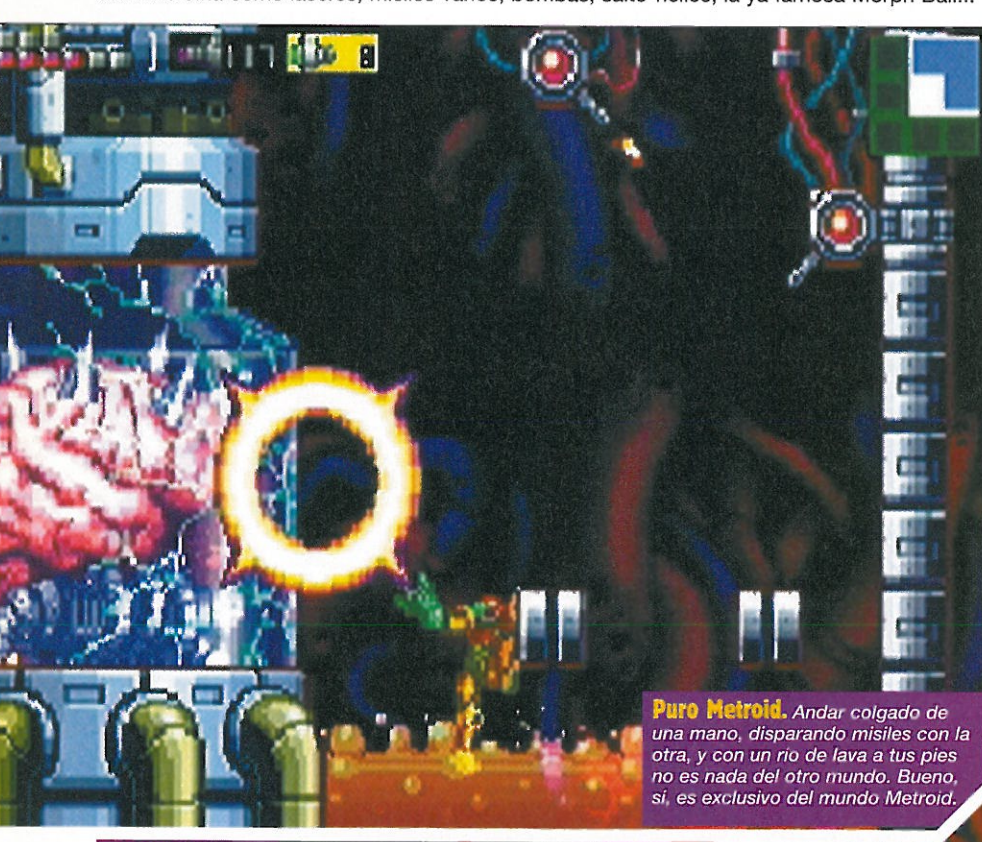
- GAME BOY ADVANCE
- ABRIL
- NINTENDO
- AVENTURA DE ACCIÓN

METROID ZERO MISSION

Quienes jugasen «Metroid Fusion» ya saben cómo se las gasta la justiciera espacial en Advance: gran calidad técnica, jugabilidad tope y una inesperada variedad de situaciones. En este "segundo advenimiento" nos veremos inmersos en la "precuela" de toda la saga Metroid. La aventura se desarrollará en el planeta Zebes, el lugar más laberíntico que os podáis imaginar, y deberemos eliminar a todos los Metroids que por allí campen, además de a Mother Brain (o madre del cordero, vamos). Para ello haremos uso de habilidades y armas de la heroína como láseres, misiles varios, bombas, salto-hélice, la ya famosa Morph Ball...



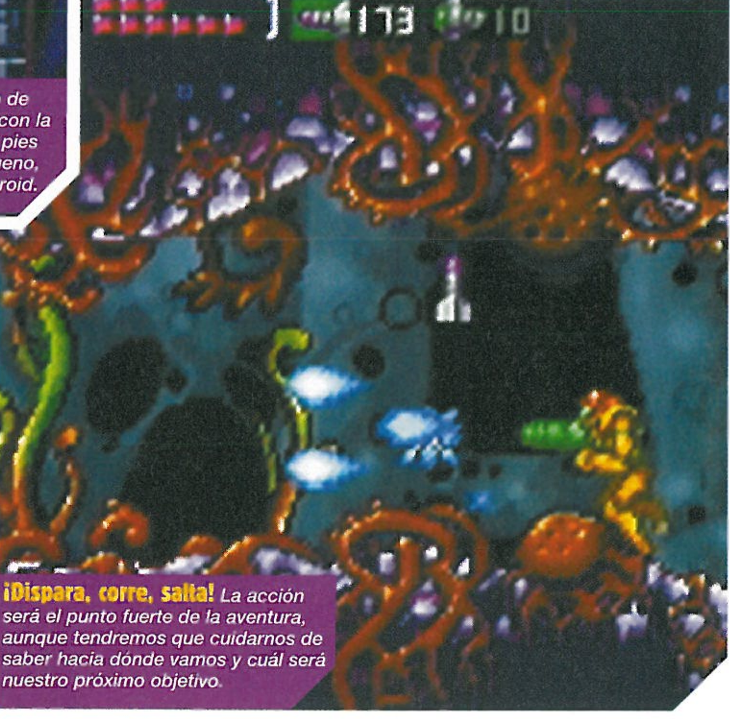
Enemigos. *En la variedad está el gusto y, aunque este bicho te dará un disgusto si no te andas con ojo, es de agradecer el original diseño de los cientos de enemigos del juego.*



Puro Metroid. *Andar colgado de una mano, disparando misiles con la otra, y con un rio de lava a tus pies no es nada del otro mundo. Bueno, sí, es exclusivo del mundo Metroid.*



Espectáculo continuo. *Tanto si andas por ahí cargándote bichotes, como si recargas energía y munición, el juego mantendrá un espléndido nivel gráfico.*



¡Dispara, corre, salta! *La acción será el punto fuerte de la aventura, aunque tendremos que cuidarnos de saber hacia dónde vamos y cuál será nuestro próximo objetivo.*



¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667
o en el 806.588.672, tu eliges!



Móviles compatibles: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO96 967095

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de teléfono.

Lista TOP40

Nº Ref.	Título	Categoría
967407	Tequila	POP NACIO.
967374	Mi Corazón	POP NACIO.
967385	Me Against The Music	POP INTER.
967414 (Referencia)	★ Aunque No Te Pueda Ver	POP NACIONAL
967376	La Esencia De Tu Voz	OT1
967446	Latido Urbano	POP NACIO.
967386	En Tu Cruz Me Clavaste	OT1
967351	Rosas	POP NACIO.
967401	Slow	POP INTER.
967476	One More Chance	POP INTER.

Los + VENDIDOS

Nº Ref.	Título
	» POP/ROCK NACIONAL
966246	Jesucristo García - ROCK
967498	Bulería - OT1
967497	Dámelo Ya - POP
967353 (Referencia)	★ La Costa Del Silencio — Categoría: ROCK NACIONAL
966838	La Madre De José - POP
967447	De Mil Colores - POP
967379	Tengo - POP
967140	Papi Chulo - POP
967276	Down - RAP
967443	Vicio - ROCK
967435	Dale Don Dale - POP
967425	Olvídale De Mí - POP
966302	Molinos De Viento - ROCK
967314	Tanto La Quería - POP
967423	Soldadito Marinero - POP
967238	No Es Lo Mismo - POP
966792	Bye Bye - POP
	» POP/ROCK INTERNACIONAL
966637	Bring Me To Life - ROCK
967364	Where Is The Love? - POP
966711	Somewhere I Belong - ROCK
	» HIMNOS
965007	Himno Nacional De España
966700	La Internacional Comunista
965063	Real Madrid
966273	Centenario Real Madrid
967363	Himno Nacional U.R.S.S.

VIDEOJUEGOS

Nº Ref.	Título
965530	Super Mario Bros.
967321	Mortal Kombat
967466	Need For Speed Underground
967095 (Referencia)	★ The Legend Of Zelda — Categoría: VIDEOJUEGOS
966805	Pokemon

CINE/TELEVISION

Nº Ref.	Título
965574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
967120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
966264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
966503 (Referencia)	★ Bola De Dragón — Categoría: TELEVISIÓN SERIE
965956	El Último Mohicano - CINE
965002	Misión Imposible -CINE
967439	Anuncio Coca Cola Despido - TV
967267	Yo El Vaquilla - CINE
967539	The Fast And The Furious - CINE
965566 (Referencia)	★ Eres Un Cabrón HP — Categoría: TELEVISIÓN SERIE
967378	El Último Mohicano (final) - CINE
965939	Terminator - CINE
966840	Embrujadas (How Soon Is Now?)-TV
966536	Shin Chan (estribillo) - TV

DANCE/TECHNO

Nº Ref.	Título
966541	Scorpia
966174	Groove 2.0
967431	All The People In The World
966512 (Referencia)	★ Zanarkand — Categoría: DANCE/TECHNO
967387	Traffic
967416	Children Of The Demon
967270	Flying Free V.2
966214 (Referencia)	★ Flying Free — Categoría: DANCE/TECHNO
965865	Infected
967402	Dos Gardenias
967493	No No No

Tonos Polifonicos

1. The Legend of Zelda — Ref. 7095 — VIDEOJUEGO
2. Zanarkand — Ref. 6512 — DANCE/TECHNO
3. Bola De Dragón — Ref. 6503 — TELEVISIÓN
4. Super Mario Bros. — Ref. 5530 — VIDEOJUEGO

HIMNOS
5007 Himno De España
6700 La Internacional
6273 Cent. Real Madrid
7288 Novio De La Mu..1

DANCE/TECHNO
6214 Flying Free
7316 Insomnia
6541 Scorpia
6174 Groove 2.0
6270 Radical
7402 Dos Gardenias
7399 X-Que Vol.8
7431 All The People In..
5865 Infected
5950 Played A Live
7416 Ch. Of The Demon

VIDEOJUEGOS
7321 Mortal Kombat
6407 Crash Bandicoot

NACIONAL
7353 La Costa Del Silenc.
6246 Jesucristo García
7498 Bulería
6838 La Madre De José
7379 Tengo
7093 Son De Amores
6302 Molinos De Viento
7425 Olvídale De Mí

NACIONAL
6637 Bring Me To Life

CINE Y TELEVISIÓN
5566 Eres Un Cabrón HP
7120 2 Fast 2 Furious
5574 El Exorcista
6536 Shin Chan (estribillo)
5956 El Último Mohicano
5939 Terminator
7267 Yo El Vaquilla
7439 An. C-Cola Despido



Por SMS: Envía POLI96 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI96 7095

FONDOS (IMAGENES EN COLOR)

MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

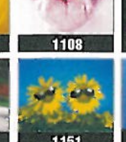
Por SMS (mensaje): Envía FONDO96 y la referencia del fondo que quieras al 7667.

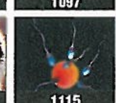


Ejemplo: FONDO96 1077





CREA TUS PROPIAS IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS





PIDELO ASI DE FACIL:
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL96 REF. IMAGEN Y TU TEXTO al 7667

Ejemplo para recibir esta imagen: Escribe, MIPOSTAL96 1027 Alfredo y lo envías al 7667.

CREA TUS PROPIOS LOGOS

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Tipos de letra: 101, 103, 108, 112, 104, 102, 111, 109, 110, 105

Iconos: 307, 313, 315, 318, 309, 338, 302, 321, 350, 323, 335, 324, 332, 325, 301, 343, 347, 346, 328, 303, 311, 340, 353, 326, 342, 316, 304, 305, 308, 339

PIDELO ASI DE FACIL:
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO96 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667

Ejemplo: Escribe, MILOGO96 Miguel 104 311 y lo envías al 7667, en unos instantes recibirás un logo como el del móvil

JUEGOS JAVA

NOKIA



Envía JUEGO96 1000 al 7667 y sigue las instrucciones

Envía JUEGO96 1001 al 7667 y sigue las instrucciones



Envía JUEGO96 1002 al 7667 y sigue las instrucciones

Envía JUEGO96 1003 al 7667 y sigue las instrucciones

Debes tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con: NOKIA 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i

TRUCOS VIDEOJUEGOS



Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles,... etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
- TRUCO96 PS2 DMC2
- TRUCO96 XBOX STEEL BATTALION
- TRUCO96 PSX FIFA2003
- TRUCO96 GAMECUBE RESIDENT EVIL

IMAGENES, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964910

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de teléfono.



¿Todavía no conocéis el Sistema Automático de Ayuda de Juego? Pues prestad atención, porque esto os interesa

EL TELÉFONO DE LOS TRUCOS

Todos habéis comprobado el buen servicio "postventa" de Nintendo. Antes, se hacía a través del Club Nintendo, pero desde hace tiempo la comunicación es sólo a través del teléfono y de Internet. A todos os sonará pero, ¿sabéis cómo funciona?, ¿tenéis idea de las ventajas que se consiguen?, ¿con qué juegos os pueden ayudar? Gabriel Nieto, el "jefe" y "alma" de esto, nos lo cuenta.

EN POCAS PALABRAS...

- **DÓNDE LLAMAR:** El servicio automático de ayuda de juegos funciona a través del número de teléfono **902 88 78 78**
- **JUEGOS DISPONIBLES:** En este reportaje encontraréis una lista con todos los juegos disponibles en este servicio.
- **CAPACIDAD:** La capacidad del sistema es de entre 350.000 y 450.000 llamadas al mes.
- **SOCIOS VIP:** Los socios VIP pueden acceder a través de internet (www.nintendo.es) a un universo de ventajas exclusivas: desde guías de juego hasta regalos de todo tipo. ¿No sabes cómo ser miembro VIP? Pues entérate aquí mismo.

A ver, pregunta de examen. Sois Nintendo España y vuestro objetivo es **resolver las dudas con sus juegos de más de 600.000 usuarios.** ¿Qué haríais? **Hace 12 años,** el **Club Nintendo** nació para eso. Prestar un cuidado servicio a los usuarios de Nintendo. A través del teléfono, el club solucionó todas vuestras consultas de Game Boy y SNES, rápido y bien.

Pero con el tiempo crecieron las necesidades y la estructura se quedó pequeña. "Entonces decidimos desarrollar nuestro propio sistema, que cubriera todos los lanzamientos y atendiera a muchas personas sin límite de horario. Y **creamos el sistema automático de ayudas de juegos con formato 906"**, cuenta Gabriel Nieto.

Así estuvieron funcionando los últimos años, con el servicio telefónico y simultáneamente el de guías y ayudas en Internet. Pero la filosofía de Nintendo era hacer que el sistema llegara a la máxima cantidad posible de usuarios. "Nos pusimos como límite 2005 para conseguirlo, pero ya veis que la solución ha llegado antes", asegura Gabi. Así, **desde el 1 de diciembre** todo el mundo puede acceder al servicio automático de ayudas a través de un 902. **El 902 88 78 78, un teléfono sin coste adicional, más asequible y con la misma calidad** y cantidad de información que antes.

El sistema incluye guías de trucos y ayudas para **89 juegos** de GameCube, Game Boy Advance, GBColor y N64, a los que accedemos con un sencillo manejo. De momento todos son de Nintendo, pero pronto habrá de otras compañías. Es lo único que le falta para convertirse en el moderno teléfono de la esperanza.

SIGUE ESTOS PASOS...

¿CÓMO FUNCIONA EL 902 88 78 78?

Supongamos que los jefes finales de «Zelda Wind Waker» se nos resisten más de la cuenta. Y que necesitamos una ayudita. En concreto, queremos saber cómo derrotar a Verminus.

1 Levanta el teléfono y marca, sin miedo, el número 902 88 78 78.

2 Una vez dentro del sistema, pulsa:
1, para entrar en GameCube
1, para seleccionar el juego Wind Waker
2, para elegir información de jefes finales
3 para los tres últimos jefes
1, para Verminus, tras lo que oiremos las pistas y claves para acabar con él.

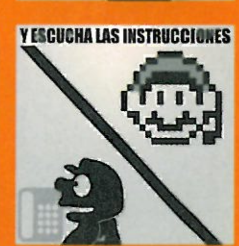












¡¡MOLA SER "SOCIO VIP"!!

TRUCOS Y MÁS EN LA WEB NINTENDO

Entra en www.nintendo.es y registra la consola Nintendo que te acabas de comprar o tu último juego de Nintendo. ¿Ya? ¡Enhorabuena! Acabas de acceder a un universo de ventajas, tesoros y regalos, con la garantía de la GRAN N. Fíjate en todo lo que te espera en su página de la red.



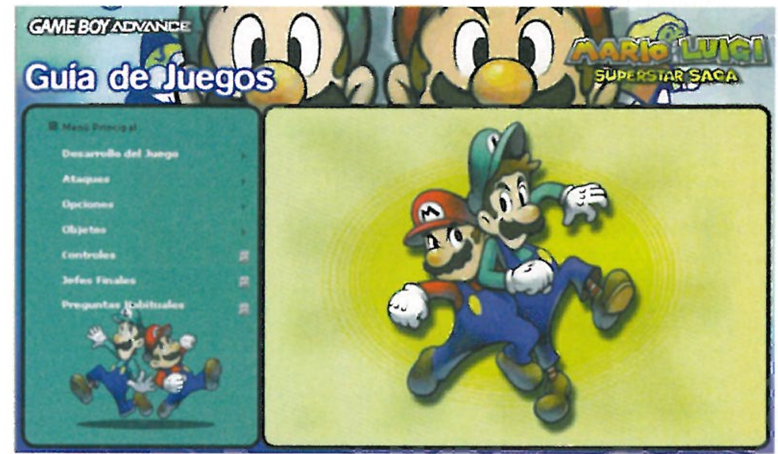
EL PERFIL DE UN VIP *tiene los tesoros y premios. Puedes recibir avisos con noticias sobre los juegos que te molan.*



EL CATÁLOGO DE ESTRELLAS *premia la fidelidad a los juegos Nintendo. Cuantos más compres, a más regalos optarás.*



ENTRE LOS EXTRAS Y VENTAJAS *de un socio VIP, encontrarás cosas tan originales como este puzzle en el que jugamos a recomponer la imagen de Link.*



LAS GUÍAS DE JUEGO *son otra de las ventajas exclusivas de un socio VIP. Podrás consultar las de los últimos juegos disponibles para tu consola.*



¡¡UN CREADOR DE VÍDEOS *de «Mario Kart»!! Esto sí que es la bomba, oye.*



PON UN METROID *en tu camiseta. La calcomanía la pone Nintendo VIP.*



¿ALGUNA DUDA EN F-ZERO? *Pues aquí podrás resolverlas. Menudo despliegue.*



Y SI ERES FAN DE POKéMON, *también tendrás un espacio preferente en VIP.*

PARA TODAS LAS CONSOLAS
LISTA DE JUEGOS DISPONIBLES

Esta es la lista completa de los juegos de los que puedes conseguir ayudas en el Servicio Automático de Información de Juegos. Esta lista aumentará a medida que salgan nuevos juegos a la venta, y también puedes encontrarla en la siguiente dirección de internet: http://pokemon.nintendo.es/publicity/902/902.html

NINTENDO GAMECUBE
- 1080° Avalanche
- Mickey Mouse
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-ZERO GX
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Luigi's Mansion
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- NBA Courtside 2002
- Pikmin
- Soul Calibur II
- Starfox Adventures
- Super Smash Bros Melee
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

GAME BOY ADVANCE
- Advance Wars
- Advance Wars 2
- Mickey & Minnie
- Donkey Kong Country
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy Tactics ADV.
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad perdida
- Kirby Nightmare in dream land
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: A link to the past
- Mario & Luigi
- Mario Advance
- Mario Advance 2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart: Super Circuit
- Metroid Fusion
- Wario Land 4
- Yoshi's Island

POKéMON
- POKéMON Amarillo
- POKéMON Azul
- POKéMON Cristal
- POKéMON Oro
- POKéMON Pinball
- POKéMON Pinball R/Z
- POKéMON Plata
- POKéMON Puzzle Challenge
- POKéMON Puzzle League
- POKéMON Rojo
- POKéMON Rubi
- POKéMON Snap
- POKéMON Stadium
- POKéMON Stadium 2
- POKéMON Trading Card Game
- POKéMON Zafiro

GAME BOY
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda
- Legend of Zelda: Ages
- Legend of Zelda: Seasons
- Mario Bros
- Mario Land 3
- Perfect Dark
- Wario Land
- Wario Land 2
- Wario Land 3

NINTENDO 64
- Banjo & Kazooie
- Banjo Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- GOLDENEYE 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: The crystal shards
- Legend of Zelda
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Mario 64
- Mario kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars Rogue SQUADRON
- Star Wars: EPISODE 1 Racing


Gabriel Nieto tiene una larga trayectoria en Nintendo. Ahora desempeña la función de Jefe de Atención al cliente e Internet.


Gabriel Nieto fue el creador del genial Club Nintendo. De eso hace ... ¡12 años!


Desde las oficinas de Nintendo España se controla el funcionamiento del sistema 902.

GABRIEL NIETO, DE NINTENDO ESPAÑA
"FUIMOS PIONEROS EN OFRECER ESTE SERVICIO"

NINTENDO ACCIÓN. ¿Cuáles son los servicios que ofrece a sus usuarios actualmente Nintendo?
GABRIEL NIETO. Tenemos dos formas de comunicarnos con el usuario, una telefónica y otra a través de Internet. A nivel telefónico prestamos dos servicios claramente diferenciados. Por un lado el Servicio de Atención al Consumidor, y por otro, el Sistema Automático de Ayuda de Juegos. En Internet tenemos las Webs de Nintendo y Pokémon y un servicio de Ayuda de Juegos para los usuarios de nuestros productos. Nuestro servicio más especializado y el más reclamado por los usuarios ha sido siempre el Servicio de Ayudas de Juegos. No en vano, fuimos los pioneros en ofrecer este tipo de servicio en España, que lleva funcionando ininterrumpidamente desde el año 1992.

NA. ¿Qué aporta y cómo funciona el Sistema Automático de Ayudas de Juegos?
GN. Se trata de un sistema muy dinámico en el que la persona va escuchando una serie de opciones, y pulsando en el teclado del teléfono la que considera oportuna, hasta llegar a la respuesta correcta.
Lo primero que elegimos es la consola a la que pertenece el juego que queremos consultar, a continuación el propio juego, y ya dentro de él, vamos eligiendo aquellas opciones que nos guían a resolver su duda. Además, el sistema se reconfigura de forma inteligente, y la duda más consultada pasa a "recolocarse" en los primeros puestos de la lista inicial. Por supuesto, el sistema permite pulsar cualquier tecla en cualquier momento, sin necesidad de escuchar todas las opciones, y además existe un menú de ayuda que permite ir hacia atrás e incluso volver a escuchar la explicación si lo desea.

NA. ¿Con este nuevo sistema, qué habéis ganado en capacidad?
GN. Al tratarse de un sistema automatizado, conectado a un potente ordenador central, podemos atender entre 350.000 y 450.000 llamadas al mes. Aunque si la situación lo requiriera podríamos ampliar este número.

NA. ¿Tenéis pensado en el futuro ofrecer nuevos servicios de este tipo?
GN. Por supuesto, desde el principio nuestro objetivo ha sido ofertar todo tipo de soluciones para nuestros usuarios en la medida en que la tecnología evolucione. Hemos utilizado el teléfono, Internet, hemos realizado guías en papel, en CD Rom, e incluso recientemente hemos desarrollado varias guías en DVD, con juegos como «Metroid Prime» y «Legend of Zelda: The Wind Waker». Seguiremos potenciando todo este tipo de acciones y, por supuesto, estaremos abiertos a cualquier nuevo avance que nos proporcione la técnica (sistema de telefonía UMTS, PDAS...).

OCIOMOVIL5354

más logos y melodías te esperan en www.ociomovil.com

logos & postales




















chuzo, bad, explotar, tiburon, alien, oveja, madrid, deportivo, katana, cule, counter2, calaveras, ski, palilleros, samurai, manga4, mexico2, swat, lobo2, pirata3, toros, brujo, africa, central, chuzo2, mago

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGONI** para bajarte un logo y/o **POSTALNI** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej: **LOGONI EXPLOTAR** o bien **POSTALNI MAGO**

salvapantallas















dragon01, alerta01, delfin01, calavera01, anillo01, mujer06, balon02, ninja01, bio01, invisible01, raton01, dragon03, matrix01, espana03, payaso01, tuninig05, mujer62, robot01, coche20, sur01, satanico01, espana01, coche17, ski01, devil02, aguila01, mono02, graffiti01, ardilla01, coche16, ski03, che02, celta01, samurai01, coche12

INSTRUCCIONES

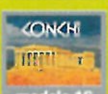
Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTONI** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **Ej: FOTONI INVISIBLE01**

nombres color








modelo 11, modelo 12, modelo 13, modelo 14, modelo 15, modelo 16, modelo 17

INSTRUCCIONES

Envía al **5354** el texto **NOMBRECOLORNI** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido.
Ej: NOMBRECOLORNI JUAN11

tonos & polifónicas

melodía	ref.
The flame/Dover	flame
Hit that/The Offspring	hit
Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers	redhot
Fuente de energía/Estopa	fuente
Ya nada volverá a ser como antes/El Canto del Loco	yanada
Regálame la silla donde te esperé/Alejandro Sanz	silla
Olvídate de mí/Iguana Tango	olvidate
Trouble/Pink	tequila
Bulería/David Bisbal	buleria
Aunque no te pueda ver/Alex Ubago	ver
Are you gonna be my girl/Jet	jet
Shut up/Black Eyed Peas	shut
La costa del silencio/Mägo de Oz	costa
Imaginary/Evanescence	imaginary
Y en tu ventana/Andy & Lucas	ventana
Don't stop the music/Rosa	music
Te llevaré al cielo/Maná	cielo
Bad day/REM	bad
Devuélveme el aire/Bustamante	devuelveme
Tengo/Queco	tengo
La chica de la habitación../Fran Perea	allado
Me against the music/Britney Spears	britney
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
We will rock you/Queen	rockyou
Back in black/ACDC	back
Enter sandman/Metallica	enter
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Light my fire/The Doors	myfire
Malas noticias/Los Suaves	noticias
Pan de higo/Rosendo	pan
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Stan/Eminem	stan

melodía	ref.
Get busy/Sean Paul	busy
Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child
Los Serrano	serrano
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
Futurama	futurama
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Terminator	terminator
Indiana Jones	indiana
Superman	superman
Harry Potter	harry
El Señor de los Anillos	anillos
Matrix Revolutions	navras
Si la vida son dos días/ONCE	ilusion
El Inspector Gadget	gadget
Los Ángeles de Charlie	charlie
Los Lunnis	lunnis
James Bond	bond
Misión Imposible	mision
S.W.A.T.	swat
Shrek	shrek
Siete vidas	siete
Himno Real Madrid	madrid
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Deportivo	depor
Himno Valencia	valencia
The Champion League	league

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONONI** para bajarte un tono y **POLINI** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: **TONONI JET** o bien **POLINI ILUSION**

salvapantallas animados

estrella2, samurai, hala, visca, alien, trebol, camello

Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADONI** seguido de un espacio y la referencia.
Ej: ANIMADONI SAMURAI

motomania





Ref: MOTOMANIA - **Tipo de juego**: acción
Descripción: Para maniacos de las carreras
Móviles compatibles: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Sharp GX10. Motorola T720.

adventurer





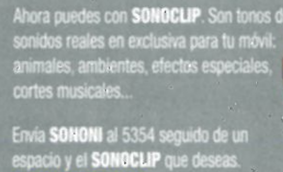



Ref: ADVENTURER - **Tipo de juego**: acción
Descripción: Tú eres el "Adventurer" y tienes que recoger los Diamantes derrotando a diversos enemigos que se te enfrentan. Hay 16 niveles en el juego, y cada uno de ellos es único y excitante.
Móviles compatibles: Nokia 3410, 3510i, 7210, 7650

JUEGOS JAVA **INSTRUCCIONES**: Envía **JUEGONI** seguido de un espacio y la referencia del juego al **5354**. **Ej: JUEGONI MOTOMANIA**

Teléfono de Atención al cliente: 91 640 48 11
Más juegos en: www.ociomovil.com. Coste mensaje: 0,90 + IVA (3 mensajes)

¿Quieres dar la nota con tu móvil?


Ahora puedes con **SONOCLIP**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales...

Envía **SONONI** al 5354 seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas.
Ej: **SONONI CERDOS**

ovejas, atasco, gatitos, aliens, gol, selva, claxon, bebes, leones, caballos, cerdos, house, tango, patos, gemidos1, morse, hiphop, police, gallos, perros, coches, moscas, ranas, vacas

MOVILES COMPATIBLES: Nokia 3200, 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6230, 6600, 6810, 7650, N-Gage. Sony-Ericsson T68i, T300, P800, P802, T310- Philips Fisio 820, 825. Siemens S55, SX1, M55, MC60 - Sagem myX-6. Samsung D700. Motorola A920. Benq P30. Alcatel One Touch 535 y 735

LOGOLIGA

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil



01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGANI** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
Ej: Si quieres el fondo del Madrid con el nombre Sergio y el dorsal 9 envía LOGOLIGANI 14 SERGIO 9

¿Te gustaría tener un Pikachu en casa?

POKéMON CHANNEL

Pues lo tendrás y lo pasarás pipa viendo, junto a él, el canal Pokémon: sólo para Pokemaniacos.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- COMUNICACIÓN
- ABRIL
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: NINTENDO
- Origen del Juego: JAPÓN
- Idioma: TRADUCIDO Y DOBLADO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En la versión NTSC se utilizará el periférico de GBA E-Reader** para potenciar las posibilidades del programa de dibujo "Smeargle Paint". Se podrán escanear cartas especiales que posibilitarán nuevos colores, texturas y siluetas.
- **Incluirá un juego Pokémon Mini inédito** llamado "Snorlax Lunchtime".

IRRESISTIBLE

- Por fin todos los Pokemaniacos podrán tener **un Pikachu en casa.**



Además de ver la tele como locos, en «Pokémon Channel» deberemos explorar el entorno con la ayuda del cursor y Pikachu, que será quien ejecute nuestras órdenes... si le da la gana, claro..

Pensabas que un Pikachu salvaje no era capaz de llamar a la puerta del jardín, entrar en tu habitación y sentarse a tu lado, tan pancho, a ver la tele? No, si nosotros tampoco, pero así será el comienzo del nuevo bombazo Pokémon para Cube. **¿Que qué hace uno con un Pikachu?** Bueno, pues una vez lo tengas dentro de casa, harás lo mismo que con todos los buenos amigos que consiguen colarse en tu hogar: ver la tele, jugar a algo un poquito, charlar, zampar alguna tontería, salir por ahí a conocer gente, ir al campo... pero todo teniendo en cuenta que estás en el mundo Pokémon. Es decir, que todo lo que tu amigo va a decirte, hable de lo que hable, es "pi", "pika", "pikachu" y "chu" (con múltiples variaciones de entonación, eso sí).

¡PIKACHU, AMIGO! En «Pokémon Channel» tendremos la oportunidad de hacer migas con nuestro Pikachu. Dependiendo de cómo lo tratemos, él nos dedicará gestos de enfado e indiferencia, o nos premiará con poses adorables como ésta. ¡Pero qué majo!

¡Rápido, pon la tele!

Sí, sí, que eso echa a perder todas las conversaciones, ¿verdad? Pues cuando la enciendas, sabrás por qué este juego se llama «Pokémon Channel». Aparecerá el profesor Oak y te explicará que, ¡TACHAAAN!, **has sido elegido para testear el nuevo canal Pokémon.** Cuando te enseñe los controles de la TV y del cursor, verás que, efectivamente, **¡todos los programas que veas en la tele serán Pokémon** (en la TV del juego, no nos liemos antes de tiempo)! Tendrás a tu disposición emisiones como **"Pokémon News Flash", noticiario presentado por Psyduck** con noticias que siempre versarán sobre Pokémon y te harán desternillarte de risa... si es que no lo consigue el propio Psyduck. También podrás ver **"Shop 'n Squirtle", programa presentado por el marchoso Spencer, un Squirtle con gafas de sol** que nos venderá todo tipo de artículos Pokémon: un peluche de Staryu, un nuevo papel para la pared de tu habitación, sobres de Nice Cards (que son cromos coleccionables), un póster de Latias y Latios... en fin, que te tirarás mucho tiempo en este canal, intentando comprar todo lo que "te haga falta", (aunque en realidad no te la haga). ¿Que con qué dinero compra uno todo eso? Pues con el que gane en **"Quiz Wobbuffet", un programa que pondrá a prueba tu sabiduría Pokémon** con divertidas pruebas visuales y auditivas. Y, para desentumecer el cuerpo de estar tanto tiempo viendo la tele, ¿qué crees que te ofrecerá «Pokémon Channel»? ¡Pues **un programa para mantenerse en forma, claro! Su nombre "Smoochum Shape-Up"** y su presentador, Smoochum, evidentemente. Aquí, cuando dejemos de mirar la tele un poco y nos fijemos en Pikachu, veremos que



Pikachu también zampará algo de vez en cuando. En nuestro jardín trasero, a veces aparecerán frutas que el colega, muy educadito, deglutirá previo permiso nuestro.

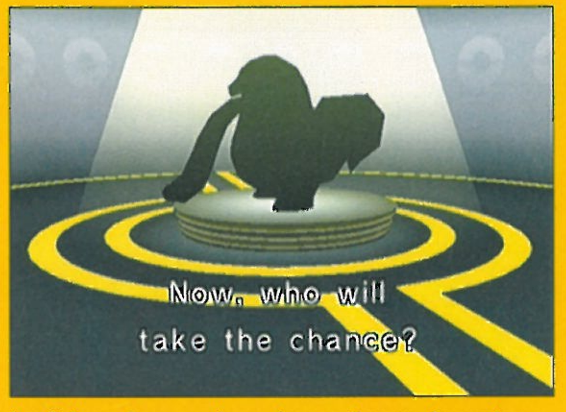


El número de canales disponibles en nuestro televisor irá aumentando a medida que descubramos secretos, visitemos lugares, etc. ¿Todos esos son distintos canales? Sí.



¡ME LO QUEDO, ME LO TRAIGAN!

Pagar no mola, vale, pero es lo único que te podrá hacer poner mala cara de todo el proceso de compra de «Pokémon Channel». Si en la TV, en el programa de Squirtle, vemos algo que nos guste, como el muñecazo del "Punching Wobbuffet", bastará con pulsar en la pantalla con el cursor, y a las pocas horas aparecerá Delibird en nuestra puerta, con el juguetillo. ¡Qué comodidad, por todos los Pikachus!



Los Pokemaniacos que hagan los pasatiempos de nuestra revista Pokémon ganarán el juego de siluetas muy fácilmente.



Meowth será el reportero del informativo. Aparecerá por ahí, haciendo divertidas entrevistas en castellano a los lugareños.



Tendremos un montón de cosas que hacer junto a Pikachu. Por ejemplo, regar nuestro huertecillo para tener más frutas.



Pero también podremos divertirnos jugando con Pika a algo tan sencillo como lanzarnos la pelota el uno al otro. ¡Ahí va!

▶ nuestro amiguillo hace los mismos ejercicios que el instructor. ¡Un partimiento de rótulas, porque... ¿Qué? **¿Una peli? También, también habrá. Podremos disfrutar del cortometraje "Pichu Bros.",** realizado por Nintendo expresamente para este Mini-DVD. Veremos corretear a dos Pichus mientras suena una canción, y luego empezará a hablar el narrador (en castellano), contándonos que a todos los Pokémon de la ciudad les han dado un cartoncillo en forma de luna, menos a los Pichus y su panda de amigos Pokémon. Cuando ven a un Pokémon con la luna de cartón en la mano, le siguen y... porras, se ha terminado la primera parte.

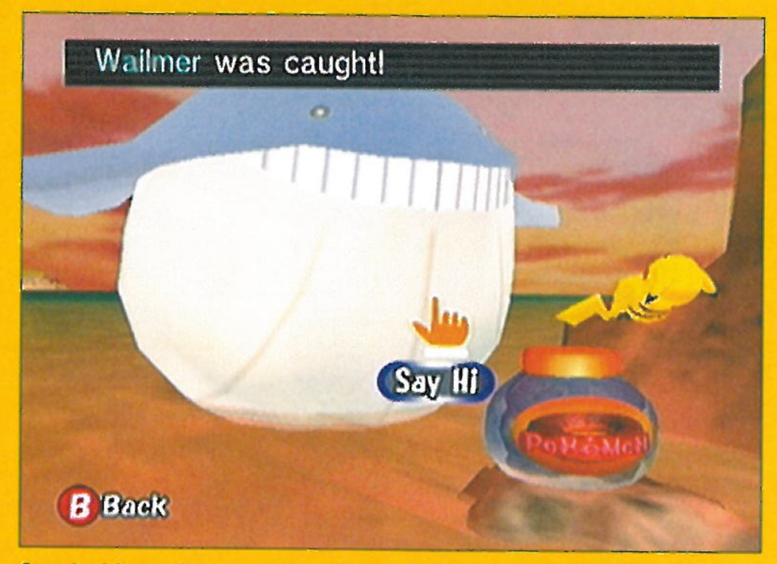
¡A por más!

¿Eso es todo lo que podremos visionar? No, evidentemente. **Habrá muchos más programas,** y podremos ver todas las partes del corto "Pichu Bros.". Pero, **para que vayan saliendo, tendremos que ganárnoslo.** Algunos aparecerán simplemente dejando pasar los días (días reales, porque el juego ▶

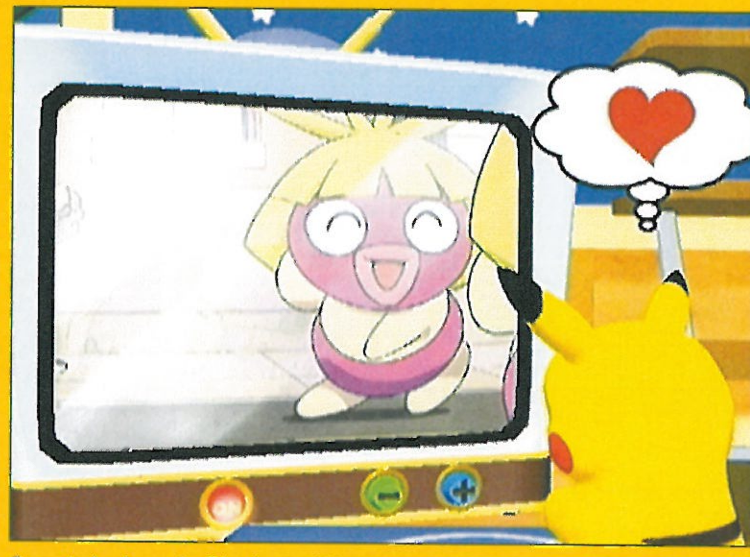
¡MIRA, MIRA, SOY UN PINTAMONAS!

SE INCLUIRÁ UN PROGRAMA DE DIBUJO MUY COMPLETO. Cuando consigamos el muñeco de Smeargle, el Pokémon pintor de Oro, Plata y Cristal, podremos hacer "fotos" de los programas de la tele. Se parará el juego, y entraremos en un programa de diseño con decenas de colores y texturas disponibles, para hacer una obra de arte que luego colgaremos en nuestra habitación.

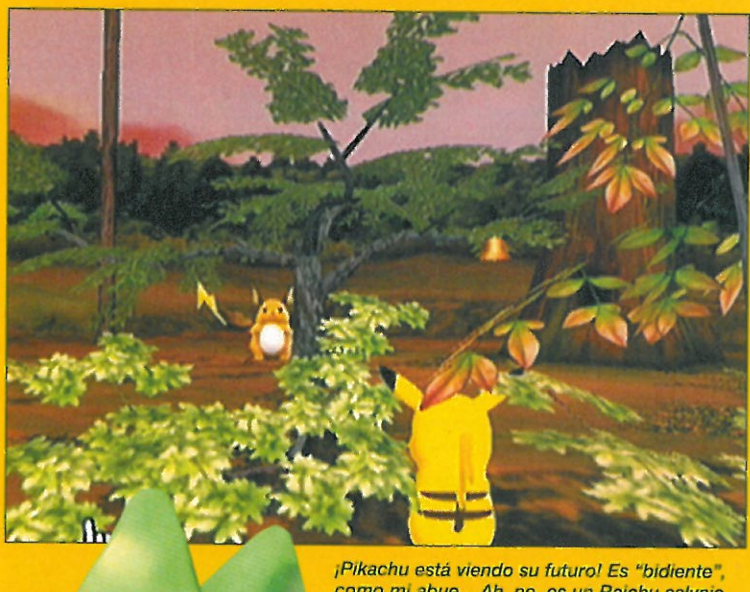




Cuando visitemos la costa, podremos probar suerte pescando Pokémon para conocerlos. Si tiramos los donuts de cebo a la distanc... ¡qué pedazo de Wailmer!



Como todo el mundo, Pikachu también se enamorará de atractivas estrellas de cine. Que sí, es Smoochum, pero el corazoncito ese quiere decir que "sa pillao, el Pika".



¡Pikachu está viendo su futuro! Es "bidiente", como mi abue... Ah, no, es un Raichu salvaje.



En este programa deberemos decir si saldrá en pantalla un número par o impar de Pokémon. Y, si acertamos, podremos jugarnos el dinerillo ganado a doble o nada.

¡TENDRÁS QUE COLECCIONARLOS!



ES UN JUEGO POKéMON, ASÍ QUE TOCAAA... ¡HACERSE CON TODOS! Pikachu molará mucho y tal ,sí, pero tampoco habrá que echárselo de novio y, mientras estemos con él, también podremos conocer a muchos otros Pokémon. Cuando les demos un toque con el cursor, nos harán una pregunta y, si acertamos, ¡una Nice Card con su propia imagen al bolsillo! Además, podremos comprar más desde casa, y ver nuestra colección en cualquier momento: ¡"sile, nola"!

En «Pokémon Channel» podrás, además de ver un montón de canales en la TV, pescar, conocer Pokémon, explorar lugares secretos... Y todo acompañado por tu nuevo colega: ¡un Pikachu!

▶ funcionará con el reloj de la consola como referencia, es decir, **el paso del tiempo será real).** Pero otros programas habrá que salir a buscarlos. Sí, en cualquier momento podremos apagar la tele, darle un toque a Pikachu con el cursor para que nos siga, y salir por la puerta. Al "campíviri" de cerca de nuestra casa podremos ir a patita, pero habrá lugares como **Cobalt Coast, una playa donde podremos poner a Pikachu a pescar;** Snow Mountain, lugar donde Jigglypuff cantará algo; o Viridian Forest, bosque con zona de acampada, a los que sólo podremos llegar con un billete de autobús. Billete que, mira tú por dónde, nos venderá el Squirtle marchoso en su programa. Y la cosa seguirá liándose, de manera que **necesitaremos hacer de todo para mantener un buen nivel de descubrimientos.** Los Pokémon que encontremos por ahí nos harán una pregunta y, si la contestamos bien, Nice Card para la colección. Pero si les preguntamos una segunda vez, lo que ganaremos será dinerete. Algunos, incluso abrirán un nuevo camino para explorar con la ayuda de Pikachu; y en esos nuevos caminos será donde encontraremos nuevos programas. Programas, (ya te decimos que la cosa se va liando), que permitirán ganar más dinero, abrir más minijuegos y, en resumen, **descubrir las innumerables sorpresas que nos aguardan en este "primer Pokémon de Cube".**

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



EDICIÓN LIMITADA

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

RESERVALO YA

NO TE PUEDES QUEDAR SIN EL

PROMOCIÓN LIMITADA A 6000 UDS.

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES

+

CABLE DE CONEXIÓN
GBA - GC

59.95 €

DISFRUTA DE TODAS LAS OPCIONES MULTIJUGADOR CON TU GAME BOY ADVANCE

PRÓXIMAS APERTURAS

FUENGIOLA Myramar C.C. Myramar, Local B-26

MADRID M-40 C.C. Avenida M-40, M-40 SALIDA 30

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sot. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Via 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 600 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 633 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 • C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, km 23,5 ✆916 479 817 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesia de Vigo s/n ✆986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 • C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

pedidos por teléfono **9 0 2 1 7 1 8 1 9**
pedidos por internet **www.centromail.es**

Servicio a domicilio

SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de enero al 15 de febrero.
Impuestos incluidos

El «Metal Gear» que esperábamos

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

La mejor aventura de espionaje entrará en GC con este remake de uno de los juegos más legendarios.

DATOS DEL JUEGO

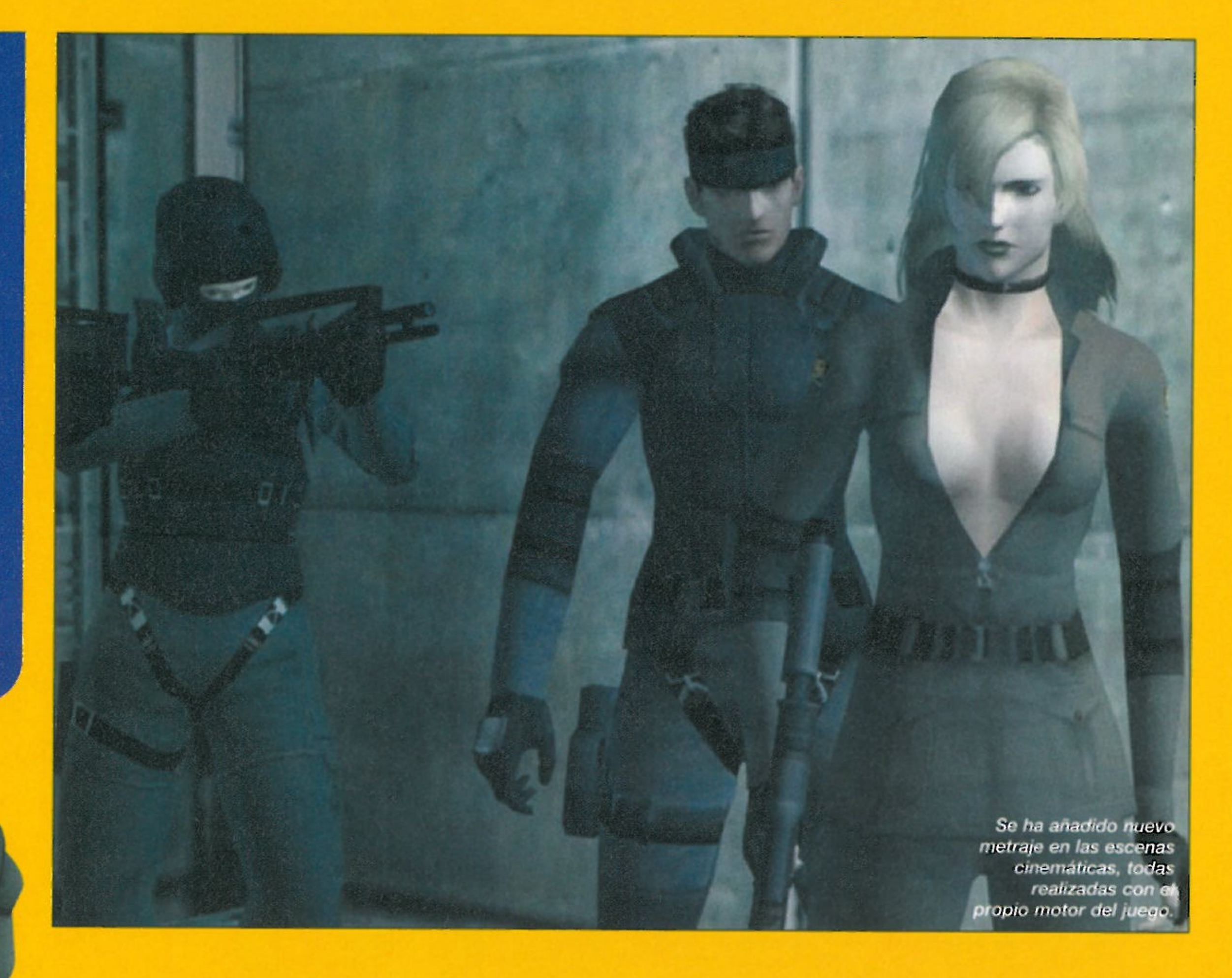
- GAMECUBE
- ESPIONAJE TÁCTICO
- 26 MARZO
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **SILICON KNIGHTS**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Por si alguien anda muy despistado, en esta aventura se **mezclará el guión de la primera entrega con un nuevo y espectacular tratamiento gráfico.**
- Por lo que sabemos, parece que el juego **no estará traducido ni doblado,** de modo que... ¡a estudiar inglés!

¡UN JUEGO MÍTICO!

- El catálogo de GameCube va a **recibir otra leyenda jugable, que creó todo un estilo de espionaje.**



Se ha añadido nuevo metraje en las escenas cinemáticas, todas realizadas con el propio motor del juego.

SOLID SNAKE. Este buen hombre se ganó a pulso su graduación de Serpiente, la segunda en importancia, sólo por debajo del desaparecido "Grey Fox".

La sabiduría popular diría en una ocasión como ésta aquello de "más vale tarde que nunca", pero seguramente la sabiduría popular no ha visto el trabajo que se está realizando con este «MGS: The Twin Snakes». Por aquí creemos que el refrán adecuado sería algo más bien como **"más vale en GameCube que en ningún otro lado"**, porque vamos a tener la oportunidad de **jugar una de las mejores aventuras de acción y espionaje que se han visto,** completamente remozada y mejorada para la ocasión. Y sólo en GC.

Creando estilo

Mucho antes de que Sam Fisher fuera siquiera un proyecto, el señor **Hideo Kojima,** creador de la saga «Metal Gear», ya tenía claro lo que era un **videojuego de espionaje.** Tenía que haber acción, claro, y un buen argumento ayudaría lo suyo, pero lo que debía primar era la **infiltración.** Por tanto, lo más importante en este juego será saber dónde se encuentran los enemigos y sistemas de defensa, y encontrar la manera de colarnos entre ellos sin que nadie oiga ni un suspiro. Nuestro deber será estudiar sus patrones de acción y escoger la forma de actuar: cuanto menos violenta y ruidosa mejor. Normalmente **la vista será cenital** (desde arriba), pero en cualquier momento podremos cambiar a una perspectiva en **primera persona para explorar los escenarios.** Además contaremos con la ayuda de un radar que mostrará dónde se


Incluso aquellos que conozcan el juego encontrarán continuamente cambios y mejoras en los decorados y escenas cinemáticas, con nuevos detalles y planos.


Podremos escoger la vista que más nos convenga a la hora de escondernos, pulsando en la dirección adecuada. Podremos hacerlo en esquinas o tras objetos.



ANTES DE COMENZAR...

... podremos echar un vistazo a los informes sobre las anteriores misiones en las que ha participado Solid Snake (juegos de finales de la década de los ochenta, para más señas) y presenciar unas cuantas grabaciones hechas antes de mandar a Solid Snake a la nueva misión, en las que se explicará detalladamente toda la información que necesitamos.


La acción nos dejará imágenes tan espectaculares como ésta. Lo mejor será ir despejándose el camino desde lejos, aunque el espía ideal se infiltra sin tocar a nadie.


Deberemos infiltrarnos incluso en las celdas para recabar información.


Algunas estructuras metálicas interferirán con nuestro radar. ¡Ojo!

Nuestro deber será estudiar las defensas enemigas y escoger la línea de acción que mejor nos parezca, cuanto menos violenta y ruidosa mejor... o se disparará la alarma.

encuentran los terroristas, las cámaras, y demás sistemas de defensa. Una vez más se premiará la discreción, puesto que, si somos descubiertos, no podremos hacer uso del radar, lo que nos deja en clara desventaja con la avalancha de enemigos que se nos vendrá encima. Un estilo de juego muy diferente del típico título de acción, como veréis.

Sólido y creíble

Otro punto a favor de «MGS: The Twin Snakes» será un **complejo, original, y detallado argumento** que nos meterá de lleno en una amenaza nuclear por parte de los terroristas ex-miembros de Fox Hound (los cuerpos de élite donde Solid Snake solía militar). Para solucionar la papeleta llamarán al de siempre, a pesar de haberse retirado a Alaska, y prácticamente le obligarán a iniciar una misión secreta, de un sólo hombre, y donde casi nadie es quien parece ser. Partiendo de esta base disfrutaremos de **inesperados giros y sorpresas** de toda clase que harán de la historia una de las mejores bazas de este juego. Y, para dar más credibilidad al tema, casi todas las armas, vehículos de guerra, y aparatos que usemos o combatamos serán réplicas de modelos reales, con sus características, virtudes y defectos. Así, usaremos pistolas, ametralladoras, rifles de francotirador, e incluso lanzamisiles; manejaremos ▶

UN REPARTO DE CINE

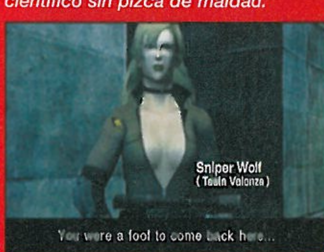
SIEMPRE QUE CONOZCAMOS UN NUEVO PERSONAJE, NOS SERÁ PRESENTADO. Cada integrante de la historia de «MGS: The Twin Snakes» nos será presentado con un subtítulo la primera vez que entre en escena, junto al actor de doblaje que aporta su voz. Tendremos la oportunidad de conocer a gente de lo más interesante, aunque casi todos asesinos en potencia. Detalles como éste le proporcionarán un toque muy cinematográfico al juego.



El pobre Hal Emmerich es un científico sin pizca de maldad.



Buena parte de la aventura la compartiremos con la bella Meryl.



No os encariñéis mucho de Sniper Wolf si no queréis recibir una bala.


La vista en primera persona revelará una calidad gráfica impresionante, con escenarios muy bien recreados y llenos de detalle. ¡Suelta ese rifle y golpea, hombre!

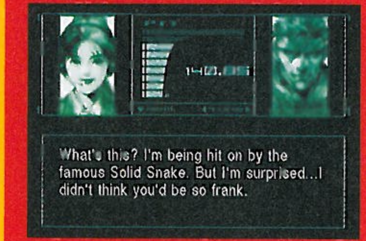

Movimientos como el que veis en esta pantalla serán muy útiles para los momentos más comprometidos. Nos esconderemos y sólo asomaremos para disparar.


Si salta la alarma, no habrá tiempo que perder: esconderse o luchar, pero deprisa, porque ellos dispararán a matar.


Entre el variado arsenal que Solid Snake llevará encima están la granadas "chaff", que paralizan por un tiempo las funciones de todos los aparatos, como las cámaras.



PARA CUANDO TE SIENTAS SOLO



USAREMOS NUESTRO CODEC EN CUALQUIER MOMENTO. Ya sea para recibir llamadas o comunicarnos nosotros con quien sea menester. Las llamadas sólo las oirá Solid Snake, pues estimularán directamente los pequeños huesos de su oído (difícil infiltración sería si sonase el móvil cada dos por tres). Cada vez que nos acerquemos a un punto crítico de la historia o debamos ser informados de algo, recibiremos una llamada desde el centro de operaciones.

En este proyecto han participado las mentes más lúcidas del videojuego: Miyamoto, Hideo Kojima y los desarrolladores Silicon Knights. El producto tiene calidad por los cuatro costados.

detectores de minas, visores de calor o visión nocturna y, sobre todo, trastearemos constantemente con nuestro **Codec, que nos permitirá comunicarnos con nuestros aliados** en cualquier momento. Así que ya pueden empezar a hojear manuales, porque el **arsenal de armas y cachivaches va a ser de órdago,** y tendremos que utilizarlas sabiamente, pues las partes de acción exigirán cierta destreza con cualquiera de ellos, y los utilizaremos casi todos.

Además en GameCube...

Dejando a un lado la mecánica y desarrollo del juego, no debemos olvidarnos de que nuestra versión vendrá potenciada con un aspecto gráfico impresionante del que el equipo de desarrollo de Silicon Knights («Eternal Darkness») ha cuidado cada detalle. No sólo contaremos con **escenarios y modelos poligonales llenos de detalles que se mueven perfectamente,** sino que cada plano de cada escena cinemática ha sido estudiado y retocado hasta darle un aspecto totalmente actual. **Las peleas serán más espectaculares,** los momentos de tensión acabarán con nuestros nervios, y hasta Snake soltará sus piropos e improperios con más arte. Se notará, y mucho, el repaso que le han dado al aspecto gráfico en general e incluso a



Los terroristas contarán con un infinito arsenal, pues ellos solos componen un ejército. Combatiremos contra soldados de élite, tanques, helicópteros, y más...



Solid Snake tendrá que buscarse la vida una vez dentro para conseguir armamento y equipo con el que defenderse. Afortunadamente, los terroristas tendrán de sobra.

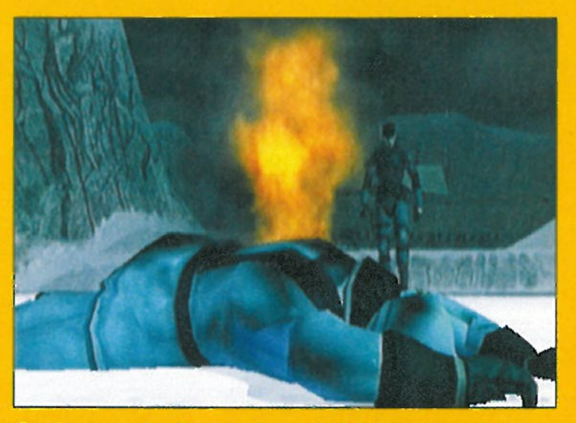


SI NO LO VES MUY CLARO...

Nada mejor que un buen cachivache de los que Solid Snake llevará encima. Para esas noches sin luna tendremos nuestras gafas de visión nocturna, y para las ventiscas podremos hacernos con un buen visor termal, que revelarán en tonos rojos y amarillos todo lo que despida calor. La utilización de estos y muchos otros artilugios será más que recomendable para salir airosos.



Habrá escenas poco recomendables para la gente impresionable. La katana de este ninja da buena fe de ello.



Pronto comprobaréis cómo las gasta Solid Snake con los enemigos. Este soldado, hace muy poco, conducía un tanque.



Cada enemigo importante requerirá de una estrategia diferente. Descubrirla y ejecutarla será cosa nuestra.



Los momentos de tensión serán muchos e intensos. Y nuestros héroes reflejarán esa tensión en sus expresiones.

algunos aspectos jugables en particular, pues se espera también alguna sorpresa que otra.

Uno entre mil

Por si a alguien no le ha quedado claro aún, «MGS: The Twin Snakes» va a ser uno de esos títulos grandes que sólo se ven de cuando en cuando. Y lo será por su argumento, por su sistema de juego, por su acción, por su nuevo aspecto gráfico, pero también por la inteligencia artificial de los enemigos, por las múltiples vías de acción, por la variedad de movimientos, armas, y situaciones... por todos los pequeños detalles que diferencian los juegos buenos de los juegos sobresalientes. Y es que Solid Snake nos va a hacer **disparar, esquivar, escondernos, pelear, pero sobre todo pensar.** Aquellos que nunca hayan probado un «Metal Gear», que empiecen a ahorrar. Y los que lo han hecho... también. Disfrutar esta pedazo de aventura en una GameCube para empezar da mucho morbo...

¡MÍRAME A LA CARA!

LAS PARTES DE ACCIÓN REQUERIRÁN OTROS PROCEDIMIENTOS. Cuando nos veamos inmersos en tiroteos masivos, lo mejor será pasar a una vista en primera persona, pues no valdrá con disparar sin ton ni son. Desde esta vista podremos apuntar (mejor o peor, dependerá del arma) a las partes vitales del enemigo para tener una mayor efectividad al disparar. Sí, igual que un "shooter".



Llega la revolución de las revoluciones

R RACING EVOLUTION

¿Estás preparado para un juego de carreras diferente, con el sello de calidad de Namco?

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- CARRERAS
- 26 DE MARZO
- Compañía: **NAMCO**
- Equipo: **NAMCO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

En Europa tendremos la suerte de **llevarnos de regalo, al comprar este juego, la próxima locura de Namco «Pacman VS.».** El famoso "comecocos" en el que tres jugadores controlan a los fantasmas, y otro a Pacman. ¡Fantástico!

Las repeticiones de las carreras podrán ser **grabadas en la tarjeta de memoria.** ¡A mostrar logros al vecino!

¡FRENA UN MOMENTO!

Este título **llamará la atención** por su realismo, calidad y originalidad.



En «R Racing Evolution» se darán cita los mejores modelos de las mejores marcas de vehículos, además de toda la calidad técnica y jugable de Namco.

Un juego de coches es un juego de coches, de acuerdo, pero Namco quiere cambiar el concepto que todos tenemos en la cabeza, con este título "r-revolucionario" de la famosa saga «Ridge Racer». ¿Cómo conseguirlo? Para hacer un buen juego de coches, primero hay que incluir lo que todo usuario quiere, es decir, **un montón de marcas y modelos reales** con una fidelidad gráfica al original que dan ganas de gritar ¡MADRE MÍA!; poder **correr en cantidades industriales de circuitos** (tanto en asfalto como en grava o arena) que también tengan realismo y detalle máximos y... bueno, y el "cerro" de modos de juego con el que nos abrumará Namco.

¿TÚ ERES MI CHICA? ¡Ella es tu chica, sí! La chica que manejarás en el juego, claro está. Una joven veinteañera de rasgos nipones, con una valentía que roza la temeridad, estudios uni... ¿eh? No, el teléfono no nos lo ha dado (y si lo tuviéramos, te iba a dar igual).

¿Tú campeón? ¿de qué?

Del campeonato en el que te inscribas, entre las decenas de ellos que se irán poniendo a nuestro alcance a medida que avancemos en el juego. Como en otros títulos del género, nada más comenzar **dispondremos de un dinerete con el que comprar nuestro primer cochecillo.** Bueno, no serán tampoco vehículos del desguace los que nos ofrezcan al principio, ¿o acaso un Alfa 156 GTA es una patata? Pues, bien mirado, sí puede serlo, al menos en comparación con los coches que veremos más adelante, disputando las carreras en las que nos inscribamos. Podremos participar, previo pago de una cuota por inscripción, en **campeonatos con coches de diferentes marcas (Peugeot, Audi, Renault, Alfa Romeo, Fiat...)**; carreras monomarca (todos llevarán el mismo coche que tú); **tramos contrarreloj, tanto de rally como de asfalto;** carreras uno contra uno en las que podremos hacernos con dinero del otro piloto; un "Grand Tour" consistente en una serie de carreras siempre en distintos circuitos; e incluso esas típicas carreras de pura velocidad, **la modalidad Drag, también estará disponible entre la variadísima oferta.** Y, elijas la carrera que elijas, la cosa siempre será retante a tope, pues, además de premios por ganar, que es lo normal, el juego también **nos bonificará por no salirnos de la pista, no chocar con nadie, tomar una curva por la trazada perfecta...** o presionar al contrario. Sí, de hecho,



Los coches serán la repera gráfica, de acuerdo, pero... ¿has visto los escenarios? Aquí tienes "clavao" el circuito de Mónaco, uno de los más espectaculares.



La iluminación también será magistral. Además de poder correr con niebla o lluvia, por el día o la noche, también sufriremos deslumbramientos al salir a pleno sol.

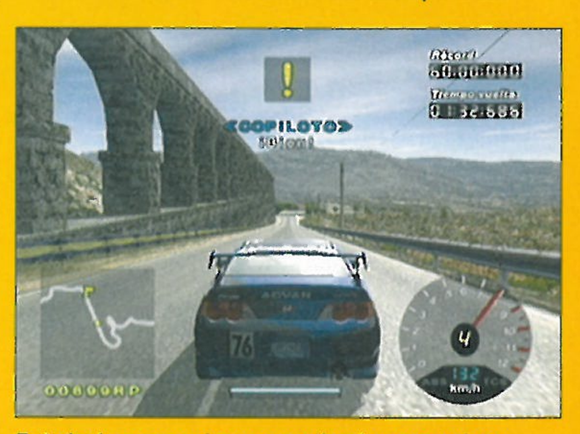


MARCAS DE LA "C" A LA "F"

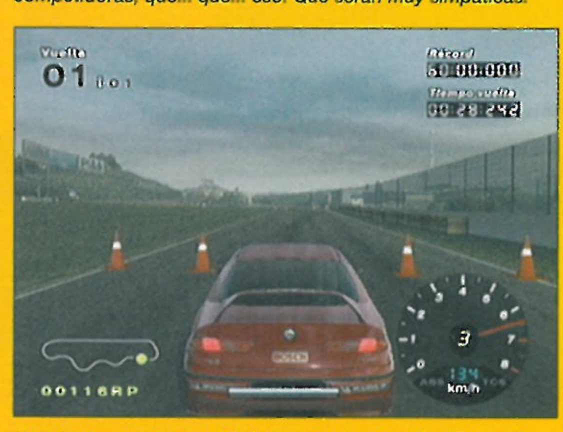
Del arrasador Chevrolet Corvette C5-R al modosito Fiat 500... pasando por los potentes Nissan "Calsonic" Skyline, Porsche GT3, BMW M3 Motorsport, Toyota Supra, Honda Acura NSX, Dodge Viper CC... (pausa para coger aire)... y si te gusta el rally, tendrás desde un Peugeot 206 al Mitsubishi Lancer Evolution VIII, pasando por el último Subaru de competición. ¡Hay que tenerlos todos!



Nuestra "prota" estará de buen ver, pero habrá por ahí otras competidoras, que... que... eso. Que serán muy simpáticas.



En todas las carreras iremos escuchando comentarios y críticas de nuestro entrenador. En rally, hablará el copiloto.



Habrá interesantes novedades también en modos de juego. Por ejemplo, esta contrarreloj aderezada con múltiples conos.



El contravolante irá mejor en tramos de rally, pero los de NA somos capaces de hacerlo en... ¡huy! Perdón Don Matsushita.

esto de **presionar al contrario, junto con el modo Competición, serán los toques maestros que harán diferente a este juego** de Namco.

¿Una "pilota"?

En este modo Competición se nos introduce en el papel de **una chica, conductora de ambulancia** en un principio, que es fichada por un poderoso equipo del mundo del motor. Todo esto mediante unas escenas CG "made in Namco" que fliparán a cualquier amante de la calidad técnica. Y la calidad jugable vendrá al comenzar a conducir: nos harán pruebas cronometradas para meternos en el equipo, y después comenzará una vorágine de éxitos (si fallas, habrá que repetir) en los que **los rivales... ¡se picarán más que tú!** Tendrán una "barra de pique" que, si consigues llenar acosándoles con tu presencia en el retrovisor, **¡les hará perder el control del vehículo e insultarte de viva voz!** ¡y encima en español, los muy...! En fin, que se prepara la carrera del año, y que no hace falta que pongas la calefacción; ya te calentarás jugando a esto.

¡ES QUE ESTOY DE LOS NERVIOS!

¡LOS PILOTOS TENDRÁN MUCHO CARÁCTER! La gran novedad en el género será la "barra de nervios". Cuando persigamos a otro vehículo aparecerá, sobre él, el nombre del piloto y una barrita horizontal. Si nos mantenemos suficiente tiempo pisándole los talones, la barra irá subiendo hasta llenarse, punto en que el acosado te gritará cuatro lindezas, pudiendo llegar a perder el control del coche.



¡Frondosa jungla, allá te va el nuevo Harry!

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Saltos de liana en liana, lucha con cocodrilos, monos... ¡pues no es Tarzán, sino "Pitfall" Harry!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- MARZO
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **EDGE OF REALITY**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Pitfall!» apareció **en 1982 para la consola Atari 2600** y fue un éxito de ventas. Lo programó **David Crane,** (él solito) quien participó en otros 16 títulos de Activision para consolas Atari.
- La versión original, la de esa consola Atari 2600, quizá sea **incluida como un extra de esta versión de GameCube.** Sería todo un puntazo, ¿verdad?

GOLPE DE AIRE FRESCO

- Es una licencia histórica, pero será **original, simpático y jugable** a tope.

¿Por qué habrá fosos con dientes? Eso se lo preguntas a los de Activision, el caso es que tendrás que saltarlos liana en mano.



Los nativos nos atacarán en cuanto nos tengan a la vista, así que cuando tengas uno cerca, lo mejor será... ¡tirarse a por éeel!



Harry es un tío frío. ¿Que un caimán se lo quiere zampar? Pues nada, se pulsa izquierda-derecha a toda caña, y a seguir... vivo.



Aunque habrá ocasiones en las que sería mejor haberlo pensado antes, ¿verdad Harry? ¿Has visto la cara que pone, el pobre?

La selva es un lugar peligroso para todo el mundo, menos para un tío que ha venido demostrando sus agallas en tales lares desde hace dos décadas. Es el bueno de Harry, el valiente explorador que Activision nos volverá a traer para que los más jóvenes aprendan a **escapar de las fauces de los caimanes, sortear fosos, balancearse en lianas,** luchar contra una tribu de indígenas a sopapo limpio... todo lo que haga falta para que estos extravagantes peligros te resulten tan cotidianos como una tostada con mantequilla.

¿Y no se quema?

A pesar del tiempo transcurrido, la idea seguirá fresca cual lechuga gracias a las 3D. La jungla tendrá una pinta de lo más realista, con detalles como **cabezas de piedra o árboles gigantescos que nos servirán de referencia,** porque la gran cantidad de caminos hará que nos perdamos fácilmente. Además, los monos nos tirarán cocos, las tribus nos atacarán en grupos organizados... ¡prepárate para una verdadera expedición!



HARRY HA VUELTO. Y viene para quedarse. Su carisma queda claro sólo con ver la expresión de su rostro, pero cuando juegues con él, empezará a caerte cada vez más simpático. Tiempo al tiempo.



¿TU COMPRAR?

Cuando encontremos a un hechicero, que generalmente estará "meditando profundamente", podremos cambiar los tesoros por ahí encontrados por más energía, o un útil mapa del nivel.

COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.







Disfruta del juego de estrategia más divertido y original de los últimos años

JUEGO ORIGINAL COMPLETO · PC • CD ROM

ESTE MES

EL Nº11 DE LA COLECCIÓN

WARCRAFT II

- Edición especial en caja DVD con Warcraft II + expansión.
- Gigantesca epopeya en un mundo de fantasía en el que Orcos y Humanos se enfrentan por el poder de Lordaeron y Azeroth
- Juega gratis* partidas en Battle.net



Y ADEMÁS

Incluye manual y guía rápida

para jugar sin problemas

JUEGO+REVISTA

3,99€

A LA VENTA EL 3 DE FEBRERO

Batallas tácticas de la "vieja escuela"

SHINING FORCE

¿Buscabas un juego similar a FF Tactics? ¡Pues pronto podrás disfrutar de este clásico en tu GBA!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- RPG ESTRATÉGICO
- ABRIL
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **SEGA/AMUSEMENT VISION**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **El equipo que desarrolló la versión de Megadrive** ha escrito el argumento de esta aventura de GBA. Es un claro compromiso por mantener la calidad del juego original.
- **Se incluirán tres personajes extra** que no han aparecido previamente en «Shining Force». Y ya os decimos que habrá trabajar para encontrarlos...

EL RPG ESTÁ DE MODA

- Será **indispensable** para los fans de los RPG. El complemento de «FFT».



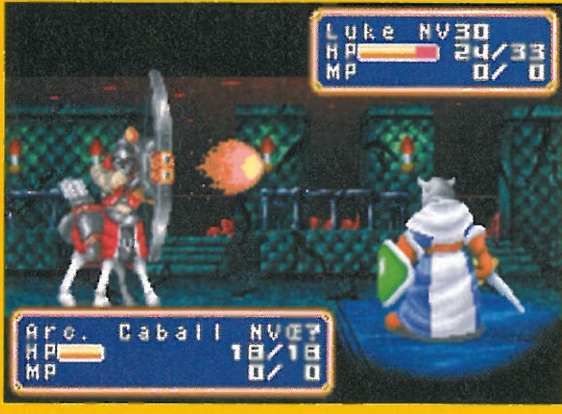
MAX, EL HÉROE. Este chaval es el personaje principal de «Shining Force», pero no el único. A lo largo del juego habrá más de 30 personajes diferentes que reclutar.



Cuando no estés batallando, podrás explorar los pueblos y charlar con sus gentes, comprar objetos, reclutar aliados...



Los gráficos se mostrarán grandes, nítidos y detallados. El estilo de diseño de los personajes te va a dejar flipado.



Escenarios de batalla como el éste se mostrarán en el momento de ejecutar un ataque, y prometen ser espectaculares.



Las peleas serán por turnos y podrás controlar a personajes muy diversos como arqueros, espadachines o magos.

Así es, corría el año 1992 cuando apareció un juego que iba a romper moldes. «Shining Force» combinaba hábilmente la **exploración al estilo RPG y los combates estratégicos por turnos** parecidos a los que ya has podido probar en el reciente Final Fantasy Tactics. Han pasado ya algunos años, pero la fórmula sigue igual de viva. Más incluso. Por eso pronto llegará a GBA, donde nos pondremos en la piel de **Max, un misterioso muchacho que llegó náufrago a la ciudad de Guardiana** y no recuerda nada sobre su pasado. Allí vivió durante un añito, hasta que un día le encomendaron la misión de ir a investigar qué sucedía en La Puerta de los Antiguos...

Un punto de originalidad

La leyenda continúa diciendo que el Dragón Oscuro podría volver a aparecer y sumir al mundo de Rune en el reino de la oscuridad. Max ha sido elegido para derrotar al dragón. Tendrá que investigar, explorar y por supuesto afrontar grandes batallas por turnos que pondrán a prueba su habilidad. Un aspecto original es que habrá un **curioso inventario de cartas que otorgarán hechizos especiales y darán mayor variedad a los combates.** Durante la aventura además tendremos la oportunidad de elegir a tu equipo entre más de 30 personajes que se unirán. Un paseíto por el mundo de Rune te hará ver que los **gráficos han sido muy cuidados** (¿dónde queda la versión de la consola Megadrive?), tanto en las escenas de combate como en las de exploración. Esto y el encanto que da un nombre de prestigio, harán de este título uno de los más buscados del año para tu Game Boy Advance.



¿JUGANDO A LAS CARTAS?

Si ya habías jugado con «Shining Force», te sorprenderá la presencia de las cartas en combate. Con ellas obtendremos habilidades como ataques de más largo alcance, subir la defensa, recuperar puntos de vida... En principio parece que serán más de 50, cada una representativa de un personaje del juego.

CONCURSO

Kirby™ Air Ride

¡Kirby os desafía a que demostréis vuestros reflejos! ¿Os atrevéis?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: kirby + tus datos personales**

SORTEAMOS:



1 PACK CON: GameCube + Kirby Air Ride + Tarjeta de memoria

5 JUEGOS PARA GAMECUBE

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de marzo de 2003.







FICHA TÉCNICA





- Compañía: **SQUARE ENIX**
- Desarrollador: **GAME DESIGNERS**
- Tipo de juego: **RPG DE ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

- Tarj. de memoria: **22 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SI**
- Número de jugadores: **1-4**

- Personajes: **4 RAZAS**
- Extras: **CABLE CONEX. GBA/GC**
- Modos de juego: **EN SOLITARIO O MULTIJUGADOR**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **11 MARZO**

EXCLUSIVO GAMECUBE

OK Nintendo Acción

Los legionarios del cristal

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

¡Ya está! ¡Ya lo tenemos aquí! El juego que va a devolver la ilusión a los "roleros" viene cargado de acción y fantasía.

La vida no es fácil cuando tu mundo está cubierto de miasma. El miasma duele al respirarlo, y, si aspiras demasiado, puede matarte. Menos mal que los cristales protegen los pueblos, haciendo que el ambiente se mantenga limpio y fresco, pero eso no dura siempre. **Cada año, los legionarios salen con su cáliz de cristal a buscar mirra.** La mirra limpia el cristal, pero no es fácil encontrarla. **Los árboles de mirra se encuentran en lugares peligrosos:** cavernas, pueblos abandonados, bosques agrestes... y siempre están rodeados de monstruos. No, no es fácil buscar mirra, pero alguien ha de hacerlo...

Únete a nosotros

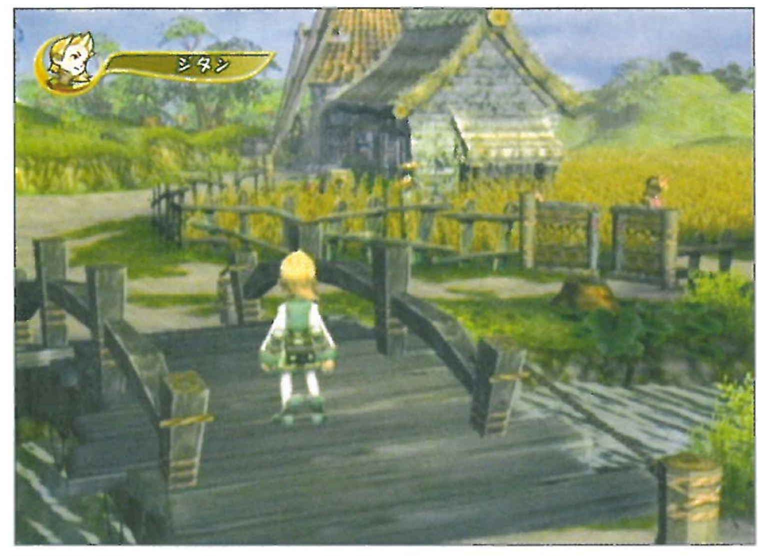
Te lo vamos a poner fácil. **Escoge una de las cuatro razas** afectadas por el problema del miasma y ven a recorrer con nosotros el mágico mundo de «FFCC». Puedes elegir para correr tu aventura entre los **amables Clavates, los pequeños pero temibles Liltis, los mágicos y estrafalarios Yukos, o los ágiles y descarados Selkis.** Cada uno de ellos tiene sus inconvenientes y ventajas, su forma de vestir, su familia, y hasta su profesión, pero deben cooperar para que, un año más, sus pueblos respiren.

Una vez elegido el personaje podemos adentrarnos en idílicos parajes o tétricas cavernas y empezar a buscar mirra. Al principio lo único que debes hacer es atacar

EL COLORIDO MOGU

Este moguri que se deja pintar es Mogu, que nos acompaña si jugamos solos. La cosa está en que, si conectas una GBA al segundo puerto de la consola, el mapa que te muestre dependerá del color con el que que hayas decorado al animalillo. Así dispondremos de los mapas de multijugador cuando queramos.





Nuestro pueblo natal está situado en la península de Tipa, y es tan hermoso como veis. Aquí podremos visitar a nuestra familia, hablar con el jefe del pueblo, y demás...



Las visitas a las casas de los moguri son casi obligadas, puesto que, si no nos sellan la tarjeta, nunca podremos jugar al minijuego "Locas Carretas" en nuestras GBA.



Para cualquier pregunta sobre «FFCC», acudid al viejo y sabio moguri Stiltzkin.

COLABORACIÓN El buen entendimiento y la compenetración entre los legionarios es esencial para avanzar en «FFCC». Sin eso, no conseguiremos nada.

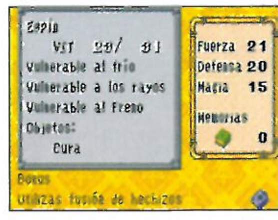


TU NUEVO MANDO

Utilizar una GBA como mando para tu GameCube no es una cosa muy habitual, pero tiene sus ventajas...



Podemos consultar el mapeado, tesoros, enemigos,..



También tendremos todos los datos de los monstruos.



Nos colaremos en los menús sin molestar a nadie.



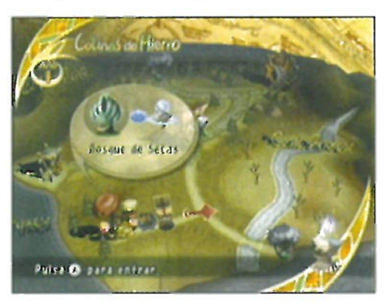
Y hasta competiremos en carreras de carros.



Para cada enemigo debemos tener en cuenta cuáles son sus debilidades y resistencias. Por ejemplo, si atacamos con magia de hielo al fuego, triunfaremos.



Hay algunos carteles de señalización que nos ayudarán a escoger la ruta adecuada



Recorreremos varios mapas como éste buscando lugares donde recolectar mirra



Las alimañas que se presentan por separado llevan todas las de perder. A ésta ya le están preparando una fusión de hechizos seguida de un buen hachazo de Lilti.



Mantenerse dentro del radio de acción del cubo no es fácil si un enemigo enorme se mete dentro de él. A veces tendremos que jugar en el borde para poder esquivar.



Los escenarios más tranquilos, es decir, pueblos o parajes sin enemigos, ofrecen cámaras mucho más cercanas y espectaculares. Ahí es donde se aprecia la calidad.



La utilización de extrañas magias es constante en el mundo de «FFCC». Aprenderéis qué es un Sanctum, o lo que les pasa a los voladores cuando les alcanza Gravedad.

QUERIDO DIARIO...

Los legionarios apuntan todo lo que les ocurre cada año en este diario, que podremos leer en cualquier momento.



y defenderte. Lo harás fácilmente, ya que **el control es sumamente intuitivo** y sólo se necesitan un par de botones para hacer cualquier cosa: uno para escoger la acción, y otro para ejecutarla. Ya verás como enseguida te haces al **sistema de combos y ataques a distancia, a los hechizos, y a la utilización de los diversos ítems** que vayas encontrando. Si vas sólo en busca de aventura, no te preocupes, un moguri llevará el cubo que te protege del miasma y almacena la mirra. Sólo necesitarás algún botón más para darle órdenes a Mogu (el moguri). Ya te hemos dicho que era muy fácil.

Bien, y ahora los cuatro

Pero ya está bien de jugar sólo. Anda, **conecta estas GBAs un momento con los cables y nos ponemos los cuatro.** ¡Ahora vas a ver el verdadero potencial de «FFCC»! Las acciones siguen ejecutándose igual, puesto que no nos hacen falta más botones, lo que ocurre es que ahora, cuando accedamos a los menús, el juego no parará, puesto que los tendremos en la pantalla de nuestra GBA. Quizá te cueste un poco al principio y te hagas algún lío que otro, pero pronto **te acostumbrarás a alternar el juego en ambas pantallas.** Además, con las GBAs tendremos el mapa de la fase en la pantalla... bueno, el mapa lo tienes tú, porque yo veo sólo los enemigos, y este otro los tesoros... pues **vamos a tener que cooperar...** Tranquilo, que yo te digo por dónde se acercan los monstruos, pero tu indícame el camino,¿eh?

¿Y la mirra?

Ya, ya mismo salimos a por ella, pero dejadnos advertiros antes sobre un par de cosas. Lo primero, **no te dejes amedrentar por los lugares que veas.** Sí, pasaremos por pueblos llenos de vida y comerciantes donde descansar, comprar y hablar, pero la mayor parte del tiempo vamos a recorrer parajes que, aunque vistos desde arriba se note algo menos, siempre estarán bien ambientados. Sobre todo que no te pillen embobado con un efecto de luz y similares, aunque a esos seguro que te acostumbrarás, porque vas a ver uno cada vez que uses un hechizo. Ejem, bueno, a lo que íbamos... **Desde desiertos a mazmorras, pasando por ríos y volcanes, todos van a tener una calidad gráfica envidiable,** aunque normalmente la vista estará bastante alejada, para que aparezcamos todos en pantalla, y no los veremos con tanto detalle como nos gustaría.

Lo segundo, más peliagudo, son los jefes finales. **Antes de conseguir recolectar mirra de cada árbol nos vamos a tener que golpear muy en serio con un jefe final.** Para vencerle vais a tener que estar todos bien concentrados y organizados. Por si no te has dado cuenta, aquí lo que cuenta es la cooperación, y no sólo con los mapas. Para **poder avanzar vamos a necesitar alguien que nos cure, otro que use la magia adecuada,** el más fuerte puede pegarle directamente... Y si alguno



Para hacer salir al jefe final de esta fase debemos mandar a paseo a todos sus cocineros, y se esconden bien, no creáis. Cuando se encuentre sin cena, saldrá.



Los encuentros por los caminos serán de toda índole: con otros legionarios, con vulgares ladrones, o con estos pobres Liltys, que se acaban de llevar unos golpes.

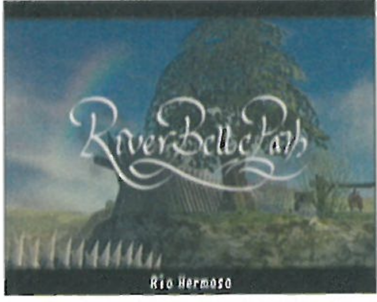
LA FAMILIA ES LO PRIMERO

Pues sí, es lo primero que vais a ver en el juego, porque se despedirán de vosotros la mañana de vuestra partida. Y no están ahí para hacer bulto, no creáis. Cada familia tiene su profesión, y eso nos dará pistas sobre los ítems que les tenemos que mandar a casa junto con la respuesta a sus cartas. Y cuidado con responder lo que no debéis, porque su nivel de afinidad contigo puede subir o bajar, y si no te llevas bien ni con tu familia... no esperes ítems o regalos cuando regreses este año.





SOLO CON GBA **Como ya hemos dicho, el modo multijugador sólo puede jugarse con una GBA para cada legionario, conectada a la GC por medio del cable de conexión. Y tiene sus ventajas, sobre todo a la hora de manejar los diferentes menús.**



Cada escenario nos será presentado con una intro hablada la mar de maja.



Fusionando magia del mismo tipo podemos obtener un hechizo potenciado.



Cuando lleguemos a un pueblo, cada legionario puede hablar con quien quiera, y todos a la vez. Al comerciar tampoco habrá problemas, pues lo haremos en la GBA.



El primer escenario es un paisaje idílico, eso sí, repletito de goblins y demás porquerías. A partir de aquí la cosa se vuelve bastante más lúgubre y tétrica.



Las corrientes de miasma dividen las diferentes partes del mundo. Sólo podremos cruzarlas si el cristal de nuestro cáliz de cristal tiene el color correspondiente.



Los pantanos no son un lugar para cualquiera. Las bestias que los pueblan tienen este calibre... aunque en los demás escenarios no le van demasiado a la zaga.

GIGANTES FINALES

Sí, porque no nos hemos encontrado ni uno chiquitito... Custodian los árboles de mirra y los hay de varias clases.



El padre de familia que cuida celosamente de su casa...



O la casa en sí, que dispone de láseres y demás cosillas...



Fantasmones en su castillo medieval. (Este sí acongoja)



O chamanes que te envenenan en cuanto te descuidas.



CONTROL El sistema de juego es muy simple. Con sólo un par de botones puedes llevar a cabo todas las acciones necesarias. Cualquiera puede disfrutarlo a tope.



Mogu nos hablará cuando lo crea conveniente. Háganle caso, es un sabio.

▶ necesita navegar por los menús para cambiar alguna magia o ítem, hay que cubrirle y evitar que muera. **A cooperar o a casa. Ya veréis como resultará divertido, chicos.**

¿Algo más?

Pues sí, sí, hay cantidad de cosas más. ¿Te hemos contado lo de los **artefactos que suben nuestras estadísticas?** Pues por esos hay que competir entre nosotros, que un **poco de rivalidad también le da vida al juego.** ¿Y la variedad de items? Pues eso también está muy bien. Podemos encontrarnos diseños de armas y pedazos de metal. Lo que pasa es que tiene que coincidir el diseño, el metal con el que tenemos que hacerlo, y la raza que lo puede llevar. Habrá que intercambiarlos, o hacer tratos, o algo así. Interactuar entre nosotros es lo que cuenta, al fin y al cabo, y os aseguramos que va a merecer la pena. ¡Ah! Y si reunimos suficientes sellos de diferentes moguris repartidos por los mapeados (y siempre escondidos), nos dejarán participar en un **minijuego de carreras, cada uno con su GBA,** que no está nada mal. La verdad es que, **en multijugador, este juego es de lo mejor que se existe.** De hecho, lo único que se le puede reprochar son las risas que te pierdes jugando solo, y no es que el juego esté mal en el **modo un jugador,** no, pero claro, **no ofrece las mismas posibilidades...** En cualquier caso, siempre puedes guardar tu personaje en una tarjeta de memoria y llevártelo a la partida de algún amigo para jugar juntos.

Básicamente, eso es todo. Seguro que algo ha quedado en el tintero, puesto que no es fácil acordarse de todo en un juego como éste, pero debe quedar clara una cosa: **no se ha visto un RPG en GameCube que alcance los niveles de diversión a los que llega el multijugador de «FFCC».** Y jugando sólo tampoco está nada mal. Pues ya podemos empezar. Anda, curiosamente sobra un sitio...¿vienes con nosotros?

TRAIGA ACÁ MI ARTEFACTO...

Independientemente de quien lo haya cogido en la fase, al final podremos elegir entre todos los artefactos recogidos durante esta. El orden de elección se basa en una serie de puntos que nos darán por cumplir mejor o peor unos requisitos que aparecen en cada GBA.





La táctica del "muro de gente" viene muy bien para hacer daño físico. Usar magia requiere bastante más espacio y tiempo.



Cada año hay acontecimientos diferentes, aunque los lugares sean los mismos. Este puerto, el año pasado, estaba desierto.



Desde el desierto hasta la selva, nuestra obligación es buscar árboles de mirra. ¿Que pintará una pirámide azteca aquí?



En los momentos en que la acción inunde la pantalla, podremos reconocernos perfectamente gracias a los coloridos cursores.

¡PRUEBA, A VER QUÉ PASA!

Probar es la única manera de saber si dos magias son fusionables. En caso afirmativo, darán una tercera con diferente efecto, o con más potencia.



Jugando sólo podremos fusionar las magias usando el menú.



Pero en modo multijugador deberemos lanzar los hechizos...



...a la vez para probar sus efectos, y cuantos más, mejor.





Las poblaciones grandes tienen cristales acordes a su estatus. Esta es de las buenas, pero en nuestro pueblecillo el cristal es mucho más humilde, aunque muy limpio, oiga.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


96

▲ Efectos apabullantes con cada magia y ataque. En general, muy buen nivel de calidad.

▼ Aunque los enemigos están algo menos detallados y la cámara se aleja demasiado.

SONIDO


95

▲ Tararearás las musiquillas seguro. Fantásticos efectos.

▼ Hay menos voces de las que nos gustaría.

JUGABILIDAD


95

▲ Se maneja con una mano. Multijugador apoteósico, de lo mejor que hemos visto.

▼ Pierde al jugarlo en solitario. Hacerse a las dos pantallas.

DURACIÓN


96

▲ Años de recolección y montones de ítems.

▼ Los escenarios se repiten si recolectamos en el mismo lugar, por supuesto.

TOTAL


96

▲ Los gráficos en general y los efectos en particular. La **interactividad.**

▼ **Jugando solo** se queda más sosete.

VALORACIÓN



REINVENTANDO EL RPG DE ACCIÓN

«FFCC» no es sólo un brillante apartado técnico (algo mermado por la perspectiva, pero brillante), ni es sólo una bonita historia; lo que realmente llama la atención es la forma en la que ha redefinido el control y la forma de jugar este tipo de aventuras, normalmente "solitarias". Han apostado fuerte por algo nunca hecho en GC y han acertado. Y a la primera.

EL RANKING

1. Final Fantasy Crystal Chronicles

No vais a encontrar nada parecido disponible. «FFCC» tiene estilo propio, más cerca del rol que de la aventura, y sin embargo es un "RPG de acción". Es difícil describir lo nuevo de Square Enix. Será por algo.

OK Nintendo Acción

Saltos (y combates) en el tiempo

PRINCE OF PERSIA

El príncipe más "atlético" llega a GC para que le acompañes por su castillo, entre brincos y espadazos.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: UBI MONTREAL
- Tipo de juego: ACCIÓN PLATAFORMAS
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES

- Tarj. de memoria: 15 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1

- Fases: UN CASTILLO GIGANTE
- Extras: PRINCE OF PERSIA VERSIÓN ORIGINAL
- Modos de juego: 1

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 20 DE FEBRERO

Ser todo un príncipe conquistador puede parecer un chollo, pero si en una de tus batallas das con la **daga del tiempo,** hay que andarse con cuidado. Nuestro protagonista no lo hizo, y ahora se encuentra atrapado en su propio castillo, rodeado de trampas y enemigos zombis, y con la sola ayuda de una espada, y de la daga. Claro que, con ella, **puede controlar el tiempo...**

De visita por el castillo

Para dar con el culpable debemos recorrer el castillo entero, y la verdad es que lo hacemos gustosamente pues es todo un **espectáculo gráfico.** Lástima que no haya mucho tiempo para admirar los escenarios pues pasaremos toda la partida entre **espectaculares luchas o trampas y saltos imposibles.** En cualquiera de estas situaciones nuestro héroe luce una **gama de movimientos envidiable** (saltos de pared a pared, deslizarse por cornisas...) que debemos usar a fondo para superar este "infierno" de plataformas y combate. Al avanzar además iremos adquiriendo más objetos (espadas, contenedores de arena del tiempo...) que pondrán más fáciles las cosas. De hecho con las arenas podremos congelar el tiempo o echar atrás el reloj cuando lo necesitemos. Es una de las claves de un juego atractivo al máximo, junto a las **animaciones del chaval y el aspecto gráfico.** De hecho sólo le podemos reprochar una duración que no da la talla.

EL TIEMPO ESTÁ EN TU DAGA

Con la daga del tiempo podemos retroceder unos segundos en el tiempo cada vez que algo salga mal. Pero su poder no es ilimitada, así que tendremos que recargarla con la arena de los zombis que aniquilamos. La daga también congela el tiempo y paraliza a los enemigos.

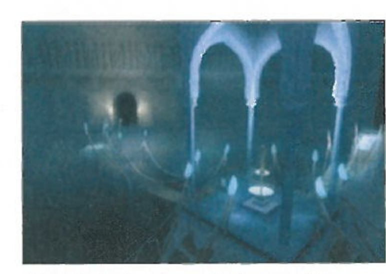




Anda por las paredes, trepa por columnas, salta sobre los enemigos, evita los pinchos... ¿príncipe o atleta? Y eso que todavía ni siquiera has empezado a combatir.



¡Qué malabarista! Alucinaréis con las animaciones de nuestro príncipe.



El estilo árabe marca la decoración, pero los ambientes serán muy variados.

LOS MIL Y UN MOVIMIENTOS

Los movimientos que el príncipe puede realizar son multitud, tanto en combate como en las zonas de plataformas. He aquí una muestra.



El salto por encima del enemigo con caída "tajante" es muy útil.



Los que más impactan son los movimientos en barra fija.



Los combates son abundantes y muy dinámicos. Los rivales siempre nos superarán en número, pero no en agilidad (parece Jackie Chan, éste) ni en manejo de la espada.

TREPIDANTE El ritmo de juego de «Prince Of Persia» es realmente rápido, y nos obliga a poner los cinco sentidos en cada combate o zona de plataformas. En ocasiones tendremos que tomar decisiones en décimas de segundo para salir airosos.



En algunos combates contaremos con la ayuda de la arquera Farah, y también deberemos protegerla de los enemigos.



La casa de fieras del sultán, todo un desafío plataformero en el que habrá que desplegar nuestro muestrario de movimientos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95

▲ Los escenarios son verdaderas bellezas, y los modelos humanos no desmerecen.

▼ Algunos escenarios interiores no mantienen el nivel.

SONIDO 90

▲ Doblaje de quitarse el sombrero y buenos efectos.

▼ La música escasea, lo que resta ambiente a la aventura.

JUGABILIDAD 94

▲ El control es perfecto en todas las acciones. Ritmo rápido de juego.

▼ Termina haciéndose lineal, sobre todo en las zonas de plataformas.

DURACIÓN 81

▲ Hay combates bastante duros y zonas "plataformeras" que no salen a la primera.

▼ Es intenso, pero bastante corto (unas diez horas).

TOTAL 92



▲ El **nivel gráfico;** la extensa **gama de movimientos;** y el **acertado doblaje.**

▼ Su **escasa duración.** Termina haciéndose lineal.

VALORACIÓN



EL PRÍNCIPE QUE ESTÁ DE MODA

Manteniendo las bases de combates y plataformas del mítico título (sí, «PoP» es todo un mito), Ubisoft lo ha puesto a la última aplicando las medidas acertadas: espectacular apartado gráfico, enorme gama de movimientos, y divertidos toques de originalidad (¡viva la daga del tiempo!). A pesar de ser demasiado corto, deja una impresión soberbia.

EL RANKING

1. Prince of Persia
2. El Retorno del Rey
3. Enter the Matrix

Más plataformero que sus contrincantes y con combates igual de interesantes. El príncipe se convierte por méritos propios en el primero del ranking, aunque los tres son buenos.



Compañía: ELECTRONIC ARTS
Desarrollador: EA GAMES
Tipo de juego: ACCIÓN
Idioma: TEXTO EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS

Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
Conexión GB Advance: SI
Número de jugadores: 1-4

Modos de juego: 4
Dificultad: 3 NIVELES
Datos: MODO COOPERATIVO

Precio: 62,95 €
A la venta: 27 DE FEBRERO

OK Nintendo Acción

Un espía con licencia para divertir

JAMES BOND 007 TODO O NADA

Más que un juego, lo último de Bond es una película. ¡Pero si los protagonistas son actores de carne y hueso!

Si creéis que la vida de un espía es fácil porque viajan a lugares exóticos, se rodean de chicas macizas y conducen coches caros, estáis equivocados: a veces hasta trabajan. Esta vez **nos toca ayudar a Bond a detener a un informático loco** que quiere dominar el mundo, así que ni cortos ni perezosos y con una **vista en tercera persona** debemos **completar más de 25 misiones**, con objetivos tan molones como "descuélgate por un edificio en llamas", "atrapa a un criminal" o "rescata a tu compañera". Vamos, lo típico cuando se es un famoso agente secreto.

Un espía polifacético

Pero el objetivo no es lo único que cambia de misión en misión, así que preparaos para **un variadísimo desarrollo que alterna tiroteos, peleas, infiltración, persecuciones en coches** armados hasta las ruedas... ¡Y eso sin olvidar los inventos de Q! ¿Os hemos puesto los dientes largos? Pues esperad a ver el juego en movimiento porque **los gráficos están cuidados al detalle**: los personajes son como los de las pelis, los escenarios son la bomba y hay cantidad de efectos tan chulos como los reflejos y las deformaciones en las carrocerías de los bólidos.

En resumen, **uno de los mejores "Bonds" de la historia**, que no sólo engancha desde los primeros niveles, sino que además **hace gala de una variedad y una espectacularidad pocas veces vista**. Además se ha rodeado de actores que le ponen un punto peliculero total. Imprescindible.

¡COMO EN EL CINE!

Los modelos de los personajes de «007 Todo o Nada» son clavaditos, clavaditos a varios actores reales: ¡fijaos, 007 es Pierce Brosnan! Además, a lo largo del juego también nos cruzamos con Shannon Elizabeth como chica Bond, Willem Dafoe como el malo y hasta Tiburón, el tío de las mandíbulas de acero.





Las peleas cuerpo a cuerpo tienen su lugar en «007 Todo o Nada»: podemos golpear a nuestros enemigos, ejecutar espectaculares llaves e incluso contrarrestar sus golpes.



Actuar con sigilo puede sernos muy útil: así, acabar con los malos es más fácil.



La puntería es semiautomático, ya que podemos ajustar el tiro con el stick C.

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 91

▲ Los modelos de los personajes son la bomba y los escenarios están muy bien trabajados.

▼ Algunas animaciones (pocas), resultan un poco bruscas.

SONIDO 86

▲ Melodías "a lo Bond" y efectos sonoros muy buenos.

▼ Es una lástima que las voces del juego no hayan sido traducidas al castellano.

JUGABILIDAD 93

▲ La variedad está más que asegurada: tiroteos, peleas, persecuciones...

▼ Hay que acostumbrarse al sistema de puntería.

DURACIÓN 90

▲ 27 fases que podemos rejugar y 4 modos multijugador. ¿Hay que decir más?.

▼ Algunos niveles duran unos pocos minutos nada más.

TOTAL 93

▲ Su variado **desarrollo**, su ambientación y los **gráficos**.

▼ El único fallo serio que hemos encontrado es que **no ha sido doblado**.

VALORACIÓN



ESPÍA CON TODAS LAS DE LA LEY

Como es lógico, lo primero que llama la atención de «007 Todo o Nada» es su espectacular apartado gráfico. Pero lejos de quedarse ahí, el juego se revela como una aventura variada y divertida que mantiene intacto el espíritu Bond. Y claro, si todo esto lo completamos con varios modos multijugador, el resultado es simplemente sobresaliente.

EL RANKING

1. 007 Todo o Nada
2. 007 Nightfire
3. 007 Agente Bajo Fuego...

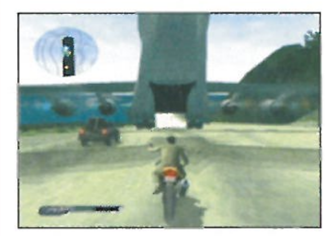
No hay duda de que el cambio de perspectiva le ha sentado muy bien a nuestro agente favorito, porque se ha colocado sin problemas a la cabeza de nuestro "ranking 007".

VARIEDAD Y CALIDAD

Para que veáis que no mentimos al decir que este juego es muy variado, aquí van unos ejemplos de las misiones a cumplir:



Al descolgarnos hay que tener cuidado con las llamas.



¿Qué os parecería una colaros en avión montando en moto?



¿Qué sería de Bond, James Bond, sin sus espectaculares coches? En esta ocasión nuestro coche es capaz de disparar misiles, lanzar aceite, "congelar" otros vehículos...

ESPÍRITU BOND: «007 Todo o Nada» es tan fiel a la esencia del personaje que bien podría pasar por una película: una intrigante historia, secuencias de acción sin límite, coches caros y una... espectacular chica Bond, son buenos ejemplos de lo que nos espera.



Situaciones tan frenéticas como ésta, son muy normales en la vida de un buen espía. A Bond se le da bien cualquier cosa.



Entre los modos multijugador encontramos, entre otros, un "Todos contra Todos" a 4 bandas y uno cooperativo a dobles.



MEGAJUEGOS envía MGJ1 y un espacio y el código de tu juego elegido al 7808 o llama al 806 52 61 43
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
SNOPRO cod SNO
TAROT cod TAROT
IHRA cod IHRA
RAYGUN McQUAID CRITICAL MASS cod MC2
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
STARX cod STAR
SLOTS cod SLOTS
ROULETTE cod ROU
BLACKJACK cod BLACK
FOOTBALL cod FT
VIDEOJUEGOS
¡¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
ENVÍA MJ44 SEGUIDO DE UN ESPACIO Y CÓDIGO DEL JUEGO AL 7494
TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO 806 52 61 43
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
BOXING 107729
MINIBALL 111585
JAM 107687
SKATE 111592
SPACE E. 107154
SPEED 111661
HOCKEY 111583
LOGOS TONOS
ENVIA MM16 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494
O LLAMA AL TLFNO 806 52 61 33
LOGOS
21083 30111 21012 16222 09013 09016
29087 50111 03110 30002 27026 20138
SALVAPANTALLAS
75007 75151 75157 75019 75022 75002 75011
75012 75352 75381 75347 75010 75112 75060
MELODIAS LO+PEDIDOS
51000 Star wars darth vader cine
53389 Dos gardenias Latin lovers
55024 Himno de la Legion Himno
59709 Crazy in love Beyonce feat.
62027 Fraggle rock tv
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
68030 Centenario Real Madrid Himno
54395 Los Serrano Fran Perea
51021 La Pantera rosa cine
68001 Atletico de Madrid himno
54412 En tu cruz me clavaste Chenoa
57005 Tarzan Grito
59168 No woman no cry Bob marley
51036 Titanic cine
65021 Paquito chocolatero yeye
55022 Els segadors Himno
55059 Asturias Patria querida Himno
51003 El bueno el feo y el malo cine
68004 Athletic de Bilbao himno
59749 Baby boy Beyonce feat Sean Paul
59708 Get busy Sean Paul
62007 El equipo A tv
53237 Universe Chasis
54368 Bye bye David Civera
53362 Giulia Dj Lasha
53205 Samba adagio Safri duo
54387 Loca Malena Gracia
51075 Gladiator cine
60024 The final countdown Europe
72107 Braveheart DJ Sakin
60238 Nothing Else Matters Metallica
59045 Tubular bells Mike oldfield
54272 Danza del fuego Mago de Oz
54274 Hasta que el cuerpo.. Mago de Oz
54275 Me muero por conocerte A Ubago
53240 Lethal industry DJ Tiesto
54402 Rosas y espinas David Bisbal
www.movilgalaxy.com
polifónicas
logos
tonos
juegos
fotos
salvapantallas
animaciones
concursos
ordenadores...
Nº LICENCIA
polifónicos
Envía + un espacio > al TP77 y el código del tono 7494
O llama al 806 52 60 61
PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP77 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494
84090 TENGO QUECO
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
84068 DU HAST RAMMSTEIN
80044 ROCKY FILM
80062 IN THE END LINKIN PARK
80108 BENNY HILL THEME
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
82835 MIENTEME D. BISBAL Y E. GADEL
80065 FRIENDS THEME
84067 EL EXORCISTA CINE
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
84034 UNO MAS UNO SON SIETE FRAN PEREA
84267 BULERIA DAVID BISBAL
84203 DOS GARDENIAS LATIN LOVERS
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80067 BELISSIMA DJ QUICKSILVER
84202 TELEFONO ANTIGUO SONIDO
81459 SMOKE ON WATER DEEP PURPLE
83580 WEEKEND SCOOTER
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
84201 VOGLIO VEDERTI DANZARE PREZIOSO
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
80137 ENTER SANDMAN METALLICA
82886 NI MÁS, NI MENOS LOS CHICHOS
83834 LA ABEJA MAYA TELEVISION
84061 SHUT UP BLACK EYED PEAS
82190 BETIS HIMNO OFICIAL
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
84064 DARTH VADER MARCHA IMPERIAL STAR WARS
83477 HIMNO DE VALENCIA COM. VALENCIANA
84211 HIT THAT THE OFFSPRING
80197 SANDSTORM DARUDE
83258 SEVILLA F.C. HIMNO OFICIAL
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
83950 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
83586 SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK
84226 CAFE DEL MAR ENERGY 52
84216 LA COSTA DEL SILENCIO MAGO DE OZ
80285 CHARLIE S ANGELS THEME
84191 UNA NOCHE CON ARTE EL ARREBATO
84054 LA ESENCIA DE TU VOZ ROSA
82440 DIME BETH
83884 EL PRINCIPE DE BEL AIR TELEVISION
83430 TU SIGUE ASI OBK
84056 UN SIGLO SIN TI CHAYANNE
84205 LIFE FOR RENT DIDO
80012 SK8ER BOY AVRIL LAVIGNE
84079 FROM THE INSIDE LINKIN PARK
84032 ME AGAINST THE MUSIC BRITNEY SPEARS
80831 JAMMIN BOB MARLEY
84266 MAY IT BE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
80078 BILLY JEAN MICHAEL JACKSON
84035 GET BUSY SEAN PAUL
83835 STAR WARS INTRO
84215 BABY BOY BEYONCE
83866 BAJO DEL MAR LA SIRENITA
84207 EL PADRINO CINE
84029 CANTINA STAR WARS
84204 IN THE SHADOWS THE RASMUS
80048 EL COCHE FANTASTICO TELEVISION
80023 AUSTIN POWERS THEME
80554 ONE MORE TIME DAFT PUNK
83881 WHITE FLAG DIDO
82612 ESCONDIDOS CHENOA Y DAVID BISBAL
84058 HIMNO FALLERO COMUNIDAD VALENCIANA
83837 COCACOLA ANUNCIO
82247 CANNABIS SKAPE
83654 JUST CANT GET ENOUGH DEPECHE MODE
80074 THE A TEAM THEME
80195 ANGEL THEME
80051 TOP GUN FILM
84084 2 MINUTES TO MIDNIGHT IRON MAIDEN
82054 AIN'T NO MOUNTAIN HIGH ENOUGH ANUNCIO
83861 FAINT LINKIN PARK
80366 LIVING ON A PRAYER BON JOVI
80158 RING RING NORMAL RINGTONE
82060 ALEGRIA DE VIVIR LA BARBERIA DEL SUR
80150 BITTER SWEET SYMPHONY THE VERVE
83896 EUROPA SANTANA
81109 2 TIMES ANN LEE
80238 INDIANA JONES FILM
84193 LOVE PROFUSION MADONNA
83653 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
83667 JOGI PANJABI MC
83905 OUT OF SPACE THE PRODIGY
83911 THE WEATHER EXPERIENCE THE PRODIGY
82411 DEPORTIVO DE LA CORUÑA HIMNO OFICIAL
80485 IMAGINE JOHN LENNON
82737 MALAGA HIMNO OFICIAL
84171 ENGEL RAMMSTEIN
80775 NEW YORK NEW YORK FRANK SINATRA
80623 NOVEMBER RAIN GUNS N ROSES
82005 A GRITOS DE ESPERANZA ALEX UBAGO
80139 ANOTHER ONE BITES THE DUST QUEEN
80007 DILEMMA NELLY
83838 NEGRITO DEL COLACAO ANUNCIO
82984 PAQUITO EL CHOCOLATERO PASODOBLE
80114 ARMAGEDDON FILM
80040 7 DAYS CRAIG DAVID
80030 CHANGES 2PAC
82113 CONCIERTO DE ARANJUEZ JOAQUIN RODRIGO
82448 DOLORES SE LLAMABA LOLA LOS SUAVES
82605 ES UNA LATA EL TRABAJAR LUIS AGUILE
84099 MY INMORTAL EVANESCENCE
81686 SAMBAME UPA DANCE
83934 TE NECESITO LUIS MIGUEL
82012 A LITTLE LESS CONVER... ELVIS PRESLEY (NIKE)
84071 EL QUE QUIERA ENTENDER QUE... MAGO DE OZ
84221 PETALOS MARCHITOS DAVID DE MARIA
82023 A SAN FERNANDO MANOLO GARCIA
83607 BESA MI PIEL NATALIA
80075 BEVERLEY HILLS COP FILM
82436 DÍGALE DAVID BISBAL
84213 TEQUILA CAFE QUIJANO
84212 STAND JEWEL
84211 HIT THAT THE OFFSPRING
84210 POWERLESS NELLY FURTADO
84209 SIGNED SEALED AND DELIVERED BLUE
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCION DE LO QUE QUIERES AL 7494.

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES™










FINAL FANTASY®
CRYSTAL CHRONICLES™
REVISTA OFICIAL
Nintendo® Acción
the Game Designers Studio
SQUARE ENIX™
NINTENDO GAMECUBE™
Nintendo®
GAMING 24:7™
Developed by "THE GAME DESIGNERS STUDIO" a SQUARE ENIX Company.
© 2003 THE GAME DESIGNERS STUDIO, INC.







Las tribus del juego



Tribu: Los Liltis.

Especialidad: Ataque.

A destacar:

- Gran fuerza y habilidad con las armas arrojadizas.

Carácter:

- Son una orgullosa *tribu guerrera con muy mal carácter.* Los orígenes de estos pequeños guerreros se remontan a tiempos inmemoriales.
- Por aquel entonces, gobernaban el mundo y, de hecho, muchos se siguen creyendo superiores a los demás. Aunque pueden exaltarse con facilidad, suelen ser *seguros de sí mismos y bastante prácticos.* Los comerciantes Liltis tienen fama de ser los mejores del gremio.





Tribu: Los Selkis.

Especialidad: Agilidad.

A destacar:

- Superataques rápidos y de gran alcance.

Carácter:

- Es un pueblo independiente y *se preocupan ante todo de ellos mismos.* Estos duros individualistas se visten con pieles decoradas con bienes robados a otras tribus.
- A diferencia de otras tribus, creen que deben anteponer sus propias necesidades a las de todos los demás. *Muchos Selkis son ágiles y atléticos*, cualidades que usan para robar objetos. Aunque el resto de tribus los desprecian, algunos Selkis viven en pueblos Clavates.

Las tribus del juego

LILTY

Tribu: Los Liltis.

Especialidad: Ataque.

A destacar:
- Gran fuerza y habilidad con las armas arrojadizas.

Carácter:
- Son una orgullosa *tribu guerrera con muy mal carácter.* Los orígenes de estos pequeños guerreros se remontan a tiempos inmemoriales.
- Por aquel entonces, gobernaban el mundo y, de hecho, muchos se siguen creyendo superiores a los demás. Aunque pueden exaltarse con facilidad, suelen ser *seguros de sí mismos y bastante prácticos.* Los comerciantes Liltis tienen fama de ser los mejores del gremio.

SELKIE



Tribu: Los Selkis.

Especialidad: Agilidad.

A destacar:
- Superataques rápidos y de gran alcance.

Carácter:
- Es un pueblo independiente y *se preocupan ante todo de ellos mismos.* Estos duros individualistas se visten con pieles decoradas con bienes robados a otras tribus.
- A diferencia de otras tribus, creen que deben anteponer sus propias necesidades a las de todos los demás. *Muchos Selkis son ágiles y atléticos*, cualidades que usan para robar objetos. Aunque el resto de tribus los desprecian, algunos Selkis viven en pueblos Clavates.



CLAVAT

Tribu: Los Clavates.

Especialidad: Defensa.

A destacar:

- Capacidad defensiva y habilidad con las magias.

Carácter:

- Son gente amable que valora la armonía sobre todas las cosas. Muchos de los residentes de Tipa pertenecen a esta tribu, todo un *símbolo de unidad y amistad*. Se trata de personas amables por naturaleza que aborrecen los enfrentamientos.

- Si surge una disputa, hacen lo posible para resolverla de forma pacífica. Se dice que *un aire de tranquilidad* les sigue donde quiera que van.

YUKE

Tribu: Los Yukos.

Especialidad: Magia.

A destacar:

- Rapidez al lanzar hechizos.

Carácter:

- Son una misteriosa tribu poseedora de *una gran sabiduría.* Muchos de estos sabios viven tranquilamente en Sulena. Durante las guerras de los tiempos antiguos, resistían a los ejércitos invasores Liltis gracias a sus poderes mágicos.

- Ahora *se dedican a enseñar magia a los demás.* Algunos dicen que los Yukos tomaron su forma actual para aumentar sus habilidades mágicas. Se trata de un pueblo de lo más misterioso.

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES



CLAVAT

Tribu: Los Clavates.

Especialidad: Defensa.

A destacar:

- Capacidad defensiva y habilidad con las magias.

Carácter:

- Son gente amable que valora la armonía sobre todas las cosas. Muchos de los residentes de Tipa pertenecen a esta tribu, todo un *símbolo de unidad y amistad*. Se trata de personas amables por naturaleza que aborrecen los enfrentamientos.
- Si surge una disputa, hacen lo posible para resolverla de forma pacífica. Se dice que *un aire de tranquilidad* les sigue donde quiera que van.

YUKE

Tribu: Los Yukos.

Especialidad: Magia.

A destacar:

- Rapidez al lanzar hechizos.

Carácter:

- Son una misteriosa tribu poseedora de *una gran sabiduría.* Muchos de estos sabios viven tranquilamente en Sulena. Durante las guerras de los tiempos antiguos, resistían a los ejércitos invasores Liltis gracias a sus poderes mágicos.
- Ahora *se dedican a enseñar magia a los demás.* Algunos dicen que los Yukos tomaron su forma actual para aumentar sus habilidades mágicas. Se trata de un pueblo de lo más misterioso.


Fondos
en color para tu movil
envia MG32 + espacio + cód del fotofondo al 7494
o llama al 806 52 60 61
36215 36216 36228 36322 36346 36382 36384 36395 36460
35028 35098 35506 35518 36607 35453 35210 35429 36494 36236
35332 36633 36628 35568 35494 35439 35204 35945 45028 44009
LOVE
llamadas totalmente perdidas
Encontrar
MORIR PUEDE MATAR
36009 35936 36305 36526 35516 36483 35520 35819 36335 36244
35230 35493 36027 36010 35934 35471 35101 35118 35168 35171
35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
35528 35529 35538 35540 35550 35944 35957 35954 35958 35960 35973
36000 36039 36013 36056 36064 36133 36152 36457 36481 36625 36636
JACK DANIEL'S
36914 36927 36975 36992 36996 37030 35175 35191 35236 35237
35253 35256 35298 35321 35360 35372 35370 35402
35432 35435 35437 35450 35455 35459 35486 35532 35614 35818
Be Linux.
35508 35524 35560 35570 35923 35927 35961 35988 35989
35986 36047 36083 36119 36126 36130 36139 36141 36151 36171
02 01 30 16 *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633

EXCLUSIVO GAMECUBE

FICHA TÉCNICA



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HAL
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4 (OPCIÓN LAN HASTA 8 JUG.)

- Modos de juego: 3
- Escenarios: + 20 CIRCUITOS
- Vehículos: 15 AIR RIDES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 27 DE FEBRERO

¡¡Acelerón de Kirbys!!

KIRBY AIR RIDE

No importan los kilos de más cuando se trata de aceptar un desafío. ¡Apúntate a la carrera de Kirbys, es todo un punto!

El "globo" de Nintendo nos ha desafiado a echar unas carreras, pero bajo sus condiciones. La primera, que **no necesitáis acelerar.** ¿Cómo? Sí, Kirby ya empieza con el ralentí a todo trapo, así que ni caso al botón de ¡acelera! Y si no se acelera, ¿dónde está el truco? ¡En los giros! Lo comprobáis en la primera curva, cuando debéis derrapar. La técnica consiste en **acumular energía en la frenada para después tomar la salida con un turbo.** Esto no depende sólo de vuestra habilidad, sino también de la "tabla" que llevéis. Porque no todas se "pilotan" igual. Además, la elevada sensación de velocidad os obliga a practicar de lo lindo para dominar los "vehículos".

Carreras diferentes

Ya habéis visto la primera norma. ¿No os parece la caña? **Un control así hay que probarlo. Aunque también cabe alguna crítica,** no creáis. Con eso de que Kirby no para de correr, puede pasar que ganemos las carreras sin ningún esfuerzo, dejando simplemente que la inercia haga su trabajo. Esto lo notarán sobre todo los jugones más expertos; **para los más jóvenes, el control del juego es tan simple como rotundo.**

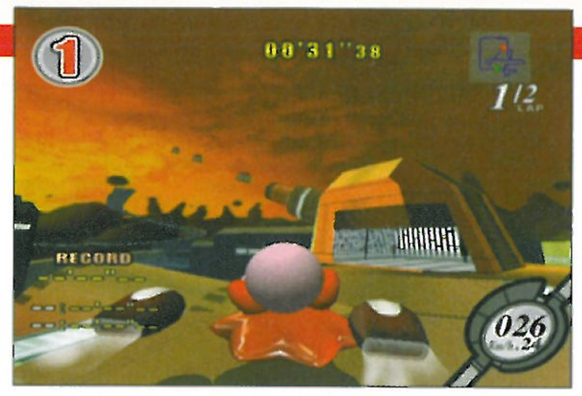
Vamos ahora a por la segunda "norma" de la carrera. Los circuitos no sólo ofrecen ítems, sino también "ricos" **rivales que nos prestarán sus poderes al ser aspirados.** Ya sois viejos amigos de Kirby, así que sabréis cómo se las gasta el "gordinflón" cuando absorbe a sus rivales, incluso reconoceréis muchos de esos poderes, como el casco de pinchos, la corona de fuego, o el micrófono de volumen amplificado. Estas habilidades son algo así como los ítems de «Mario Kart», sólo que además cambian el aspecto de nuestro héroe. ¡Aprovechadlo!

La **imagen del juego también es muy atractiva.** Los circuitos son variados, tiran de gráficos brillantes, y todo se mueve con fluidez. Los jugones más jóvenes también estarán encantados con esto. Este "racer" va especialmente para ellos. Es chulo, divertido, tiene un control que sabrán disfrutar, y un protagonista con tirón.

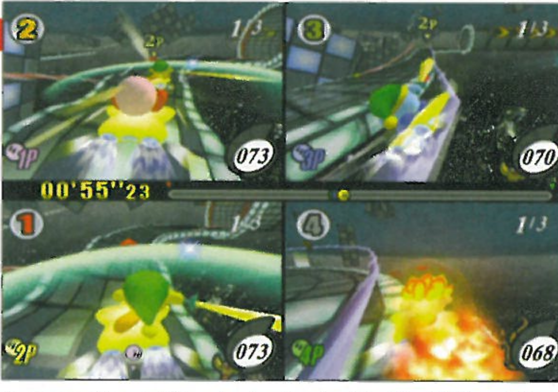
KIRBY KART RACING

Así podría llamarse también el modo Top Ride que nos invita a correr contra los amiguetes en diferentes circuitos desde una vista aérea. Aquí aumentan a tope la competitividad y el nivel de diversión, pues el desafío es aún más simple y las carreras pueden ser todo lo frenéticas que vosotros cuatro queráis.

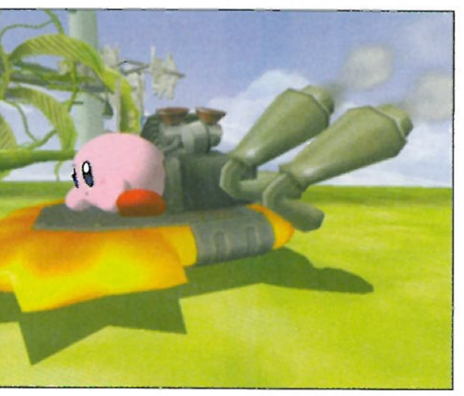




La sensación de velocidad es muy buena. Kirby se mueve con absoluta fluidez... incluso a pesar de su "tonelaje".



En las partidas multijugador (y a través del cable LAN) podréis demostrar el dominio sobre Kirby y sus diferentes "habilidades".



Cada "air ride" tiene un manejo y habilidades diferentes. Aprended en qué circuitos funcionan mejor cada una de ellas.



El control parece fácil (para jóvenes, sí, dicen), pero hará falta que practiquéis eso del "giro-derrape" para ganar velocidad.

¿OS SUENAN ESTAS CARAS?

La posibilidad de tragarse a los enemigos y copiar sus habilidades ha permitido a los chicos de HAL hacer unos guiños a la historia de Nintendo. Mirad, mirad.



¿Verdad que no hace falta que digamos a quien se parece?



Aquí un pequeño homenaje a los míticos Ice Climbers, de la NES.



El Kirby blanco de «Kirby's Dream Land» hay que desbloquearlo.





Kirby abandona las plataformas para dedicarse a las carreras. Ha querido ser como Mario, y la jugada le ha salido bonita, variada y para el público que sus otros juegos.

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 90

▲ Personajes, escenarios, habilidades... todo sacado del bonito mundo "Dream Land".

▼ Aunque muy chulos, los circuitos son pelín simples.

SONIDO 86

▲ La música y los efectos aumentan el "nervio" de la competición.

▼ Pero la música no es nada pegadiza. Más bien repetitiva.

JUGABILIDAD 89

▲ Los más jóvenes enseguida se viciarán. El modo Top Ride y el mutijugador, la caña.

▼ El control puede resultar insuficiente para los jugadores más expertos.



DURACIÓN 88

▲ Hay que desbloquear muchos personajes y estrellas.

▼ Cuando lo domines y lo tengas todo desbloqueado....

TOTAL 89

▲ **Velocidad. Gráficos. El control,** simple y efectivo.

▼ **La duración.** Los jugadores expertos no sacarán partido de este tipo de control.

VALORACIÓN



KIRBY SIN MÁS

Si te molan las aventuras de Kirby, no te pierdas sus carreras. Es como si le hubieran trasladado desde su universo de fantasía. Y no sólo en cuestión de gráficos, sino también de control. Todo intenta ser simple al máximo, también la forma de correr (con Kirby en movimiento sin parar). Los más jóvenes lo amarán. Los demás echarán en falta mayor profundidad. Es su destino.

EL RANKING

1. Mario Kart Double Dash!!
2. F-Zero GX
3. Kirby Air Ride

En el podio de las carreras desenfadadas, las estrellas de Nintendo se llevan la palma. A los Falcon, Mario... se ha unido ahora Kirby, pero todavía no les puede hacer sombra.



OK Nintendo Acción

¡Héroes supersónicos!

SONIC HEROES

El nuevo Sonic exige colaboración, participación y, como siempre, ganas de pasar un rato divertidísimo.

Pocos juegos han conseguido en el salto a las 3D, **conservar el espíritu y la jugabilidad de sus versiones clásicas.** Estamos de acuerdo en que éste es uno de ellos, ¿verdad? Ya lo vimos en sus dos aventuras para Cube, y cuando juegues al nuevo «Sonic Heroes», disfrutarás comprobando cómo la gente del Sonic Team ha unido a la **perfección geniales gráficos en 3D, trabajo en equipo** y multijugador, con la diversión de todos los Sonic.

¡Corre... no, para... salta!

Para no faltar a las tradiciones, en «Sonic Heroes» **corremos por gigantescos escenarios** a toda velocidad mientras nos abrimos paso entre decenas de enemigos y, ya que estamos, cogemos cientos de anillos; todo para desbaratar (una vez más) los malvados planes de Eggman. Pero **la gran novedad es que ahora controlamos a tres personajes.** No, a la vez no. Dos de ellos van siempre detrás del que manejamos, y basta pulsar un botón para cambiar de líder en un "pis-pás". Y te toca pulsarlo muy a menudo, porque **cada miembro del equipo tiene una habilidad exclusiva.** Uno es el más veloz, otro puede volar y el último (generalmente el más "gordo") se encarga de "repartir". Hay **cuatro equipos: Sonic, Dark, Rose y Chaotix Team,** o sea, 12 personajes del "mundo Sonic" a los que manejar. Y no creas que cogiendo a otro equipo que no sea el de Sonic vas a correr menos. Aquello de "este juego no te dejará un momento de respiro" es una verdad como un templo. No vas a parar un segundo, porque cuando no estés corriendo, estarás volando, y si no, "trufando malotes". Así que... es una pena. Sí, porque **la gran velocidad no deja fijarse en los impresionantes escenarios.** Hay calidad por todos lados y distancias alucinantes, aunque la pega es que se nos obliga a ir por un camino prefijado, y además, con no muchas sorpresas. Pero bueno, con sus **14 fases** (que hay que completar con todos los equipos) y el multi, el disco **resulta más que completo.** Si te mola Sonic, ¡consíguelo rapidito!

LA UNIÓN HACE LA VELOCIDAD

Cada miembro del grupo tiene su objetivo, pero también tendrán que unir sus fuerzas en muchas ocasiones para saltar obstáculos y atravesar peligros. Como hacen aquí Sonic, Knuckles y Tails para "ascender" aprovechando el impulso de un ventilador gigante. ¡Uníos y seréis recompensados!





Big the Cat (ese enorme gato morado) está a punto de propulsarse con el rebotador para alcanzar a los dormidos enemigos por sorpresa. ¡Les espera una buena!



No vamos tan rápido porque sí, sin más. Siempre hay algún objetivo que cumplir...



Las peleas son divertidísimas. Fijaos las exclamaciones que salen de los rivales.

CUIDADO Y DETALLISTA

El nuevo Sonic está lleno de bien cuidados detalles. Por ejemplo la animación de los personajes, que aparecen llenos de vida.



Este ataque especial se llevará por los aires a todo el que esté cerca.



Los gestos faciales son una constante en las animaciones.



En general los gráficos son impresionantes. Los escenarios tienen calidad y cantidad, aunque en las distancias cortas falta detalle. Pero bueno, todo pasa tan rápido...

¡DELIRANTE! Si eres de los que prefieren jugar una aventura tranquila, de las de ir buscando cositas y explorando, olvídate de Sonic. Pero si te gusta la velocidad, te mola que te suba la adrenalina y no parar un segundo, enhorabuena ¡este es tu juego!



Trabajo en equipo, ya lo veis. Sólo uno de los miembros del equipo es capaz de volar, el resto se engancha a sus patas.



Podremos enfrentar a cualquiera de los 4 equipos en los variados modos multi, aunque antes habrá que desbloquearlos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Nítidos, coloristas, escenarios gigantescos... Y todos los personajes lucen muy bien.

▼ A los decorados les falta detalle, y algunos se parecen más de la cuenta entre sí.

SONIDO



▲ Música cañera; estilo Sonic.

▼ Se han empeñado en que los erizos no hablen castellano.

JUGABILIDAD



▲ La sencillez del control y el subidón de velocidad.

▼ Las cámaras a veces no se adaptan al ritmo del juego.

DURACIÓN



▲ Para acabar con el juego al 100% hay que pasárselo con los cuatro equipos.

▼ Las fases no son muy largas. Esperábamos, al menos, unos cuantos niveles más.

TOTAL



▲ **Jugar con tres personajes** e intercambiarlos cuando queramos. **La velocidad.**

▼ Se echa en falta **algo más de exploración** respecto a anteriores entregas.

VALORACIÓN



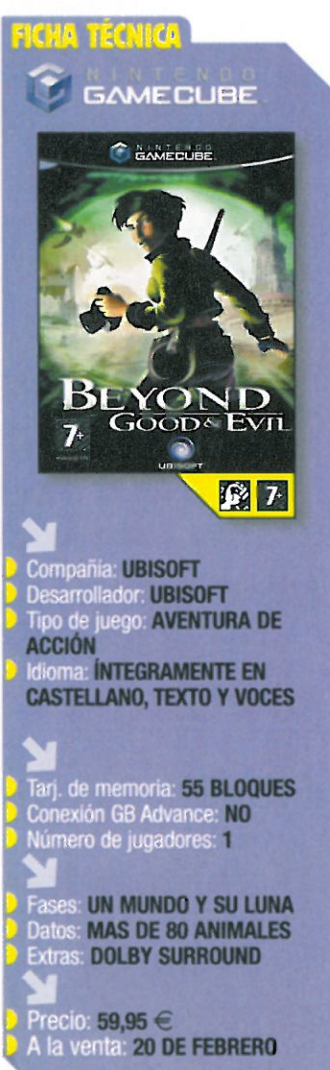
VELOZ Y DIVERTIDO, ¡ESE ES MI SONIC!

El nuevo Sonic se desmarca de los dos «Adventures» de Cube con una fórmula que, por un lado le hace perder algo de libertad de movimientos, pero por otro le da mayor velocidad, más acción, y sobre todo, mucha diversión. La idea de manejar equipos diferentes está bien planteada y mejor resuelta. Y mola poder jugar con 12 héroes SONIC.

EL RANKING

1. Sonic Heroes
2. Sonic Adventure DX
3. Sonic Adventure 2 Battle

El tercer título de Sonic en GameCube resulta bastante superior técnicamente. Más fresco, más rápido... y aunque es menos aventurero, su nueva fórmula lo hace más adictivo.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBISOFT**
- Tipo de juego: **AVENTURA DE ACCIÓN**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**

- Tarj. de memoria: **55 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Fases: **UN MUNDO Y SU LUNA**
- Datos: **MAS DE 80 ANIMALES**
- Extras: **DOLBY SURROUND**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **20 DE FEBRERO**

Una reportera que no le teme a nada

BEYOND GOOD & EVIL

Seguro que jamás os habíais embarcado en una aventura como ésta: lucha, investigación,... ¡y fotos!

Jade vivía tranquila intentando sacar adelante a los chavales huérfanos a su cargo. Su trabajo de fotógrafa le permitía pagar el escudo que protegía su casa cada vez que los DomZ (esos malditos alienígenas hostiles) atacaban dejando a más niños huérfanos. Pero, desde que contactó con la resistencia, su cámara enfoca algo más que animalillos: **debe revelar la verdad de esa guerra** contra los DomZ y presentar pruebas.

En otro mundo...

La **ambientación de esta magnífica aventura,** al igual que su desarrollo, es **sorprendentemente original,** y lo iremos comprobando mientras recorremos todo su mundo (y parte de su luna), ya sea a pie o en un curioso vehículo acuático, buscando pruebas y, de paso, sacando algunas fotografías para ganar un dinero. **La investigación no va a ser fácil ni tranquila,** y muchas veces nos encontraremos con **intrigantes partes de exploración** que se combinan con **dinámicos combates.** En ambas situaciones, Jade se desenvuelve a las mil maravillas, haciendo gala de una gama de movimientos perfectamente animados. Además, tendremos que **darle al "coco" en algunos puzzles,** y hablar, hablar mucho con todo el mundo para recabar información. Como veis, se trata de una de las aventuras más completas de GC, pero es que, encima, su doblaje es uno de los mejores que hemos oído. O sea que el juego sorprende de principio a fin. Y eso no se ve mucho.

NATIONAL ZOOLOGIC

Cada especie animal que fotografiamos, supone un aumento en nuestra cuenta bancaria. Y, en el mundo de Jade, sacar fotos de todas las especies será tan divertido como difícil (¿alguien ha visto un Cabra Sapiens por ahí?), pero hemos de alegrarnos, pues el dinero nos ayudará a avanzar en el juego.





Al entrar en combate, Jade demuestra un gran dominio de su bastón, y de unas cuantas artes marciales. ¡Ojito con ella!



La investigación conlleva a veces un poco de mano dura. Por ejemplo, unas patadillas amistosas a estas taquillas cerradas.



La ciudad es un hervidero de seres de todas las razas. Si necesitas información comprometida, echa un ojo por aquí.



Este vehículo acuático lo utilizaremos para desplazarnos por todo el mapeado, y libraremos alguna batallita naval que otra.

EL MEJOR AMIGO DE JADE

Pues no es un perro, no... Más bien un cerdo que habla, repara, inventa, y, en definitiva, ayuda en todo lo que puede. Y son casi inseparables, como vais a ver.



Igual sirve para mandar a freír espárragos en directo a la prensa.



Que te ayuda a enfrentarte a toda clase de enemigos y peligros.



O utiliza su tonelaje para catapultarte a nuevas zonas.





El juego está bastante equilibrado entre combates, exploración y aventura. Así que siempre tienes que estar preparado para lo que llegue, más si es un bicho como éste.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
- ▲ Magnífica y bastante variada ambientación en escenarios. Todo tiene la mano de Ancel, el creador de Rayman.
- ▼ En algún escenario podría haber mejor nivel de detalle.

SONIDO 91
- ▲ El doblaje es de película, con diálogos ingeniosos y mucho humor. La música también tiene estilo propio.
- ▼ Muchos diálogos no tienen voz, sólo texto.

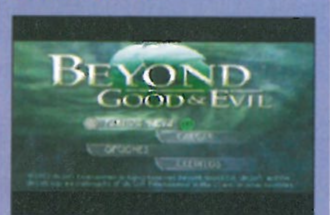
JUGABILIDAD 92
- ▲ Te mantiene pegado gracias a su argumento y a la variedad de acciones que realizamos.
- ▼ El desarrollo del juego está bastante predeterminado.

DURACIÓN 90
- ▲ Muchas cosas por fotografiar y secretillos por encontrar.
- ▼ Una vez jugado, no invita a repetir.

TOTAL  91

- ▲ Su **ambientación, guión, doblaje, y variedad.**
- ▼ El **desarrollo está predeterminado.**

VALORACIÓN



UNA AMBIENTACIÓN DIFERENTE A TODAS

A pesar de recordarnos a menudo a «Zelda: Wind Waker» (lo cual es claramente positivo), este juego demuestra tener personalidad propia desde que comienza su singular e interesante guión. «Beyond Good & Evil» será una tremenda sorpresa para todos los aventureros, especialmente los que buscan nuevas sensaciones sin dejar de lado la calidad.

EL RANKING

1. Zelda: Wind Waker
2. Beyond Good & Evil

No llega al extremo nivel de calidad del amigo Link (a ver quien es el guapo), pero tiene muchos de los ingredientes que han hecho triunfar al último Zelda. No debe faltar en la colección de los aventureros.

La guerra aún no ha terminado

CONFLICT DESERT STORM II

Una nueva "Tormenta del Desierto" está en marcha. ¿Listo para regresar al campo de batalla? ¡Todo tuyo!

OK Nintendo Acción

PIENSA ANTES DE DISPARAR

CUATRO HÉROES. La estrategia es fundamental para salir vivo del campo de batalla. Puedes dar órdenes básicas al comando, y "convertirte" en cualquiera de los cuatro soldados. Decide cuándo y cómo afrontar cada objetivo. Y cuando lo hagas, dales caña.



Las ametralladoras harán de escudos en lugares elevados.



La munición y las armas, mejor robárselas al enemigo.

MAYNE
SMITH
MCKINLEY
CALVERT

Una de las misiones consiste en cubrir a este helicóptero de rescate hasta que todos los miembros del comando aliado escapen en él. Y más vale que no perdáis a nadie...



Los combates no sólo se libran en las calles, también en otros lugares...



Los efectos de destrucción y explosiones son de los más real que hemos visto.

Tras una exitosa primera parte, la compañía SCI nos lleva de nuevo a Irak para continuar lo que dejamos empezado. O sea, afrontar una **operación de guerra** en la que debemos atravesar líneas enemigas, destruir bases, escoltar escuadrones aliados... y todo **a base de disparos.**

Para los que no conozcáis este juego, **manejamos a cuatro soldados de una unidad de élite,** cada uno especialista en un campo determinado: médico, francotirador, fusilero... Tú eres uno de ellos, pero tienes bajo control al resto. Así que **la estrategia jugará un papel clave,** aunque ya os vamos avisando que **en el combate primará la acción total.**

No puedo hacer esto solo...

Pues sí, mucho combate, y para eso contamos con un **arsenal amplísimo** con el que dar caña al enemigo. La estrategia llega a la hora de dar órdenes al grupo para cumplir los objetivos: hacer que acudan a nuestra posición, que se queden patrullando una zona o que nos cubran mientras atacamos.

El **modo multijugador** también es una de las "estrellas". Nos invita a completar todas las misiones del modo normal en compañía de tres colegas. Mucha colaboración.

El **planteamiento visual es 3D en tercera persona,** con una lograda ambientación que nos regalan los gráficos y el **doblaje íntegro** de las voces. Las tropas enemigas son muy listas, pero nuestra inteligencia también ha mejorado y los soldados responden con eficacia. Los que hayan probado el primer «Conflict» enseguida notarán este detalle y también la mayor definición técnica, pero en realidad no hay muchas más novedades que contaros.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **SCI GAMES**
- Desarrollador: **PIVOTAL GAMES**
- Tipo de juego: **ACCIÓN TÁCTICA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1-4**
- Tarj. de memoria: **13 BLOQUES**
- Modos de juego: **2**
- Datos: **10 MISIONES**
- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Nítidos y detallados, aunque hay poca variedad en general.

SONIDO 90
Como una película de guerra. ¡Bien por el doblaje!

JUGABILIDAD 91
Disfrutaréis un montón dirigiendo al escuadrón.

DURACIÓN 87
Bastantes misiones y objetivos, multijugador cooperativo genial.

TOTAL 90



▲ Combina **estrategia y acción** con acierto.

▼ Que tengas el primero; que no te molen los de disparos.

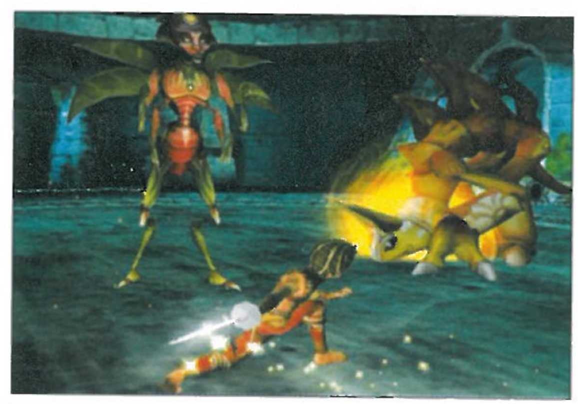
VALORACIÓN

Si estás pensando en un juego de acción y estrategia, aquí tienes un buen candidato. Tiene disparos, diferentes misiones, un buen guión y mejor multijugador.

Una aventura faraónica

SPHINX

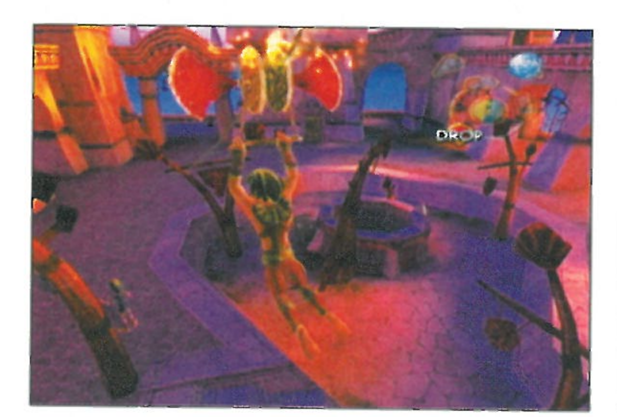
Para disfrutar de esta aventura no hace falta saber historia: basta con dominar los saltos, las peleas, los minijuegos...



Las peleas contra monstruos, bichejos o momias son contínuos, así que si queréis sobrevivir... ¡no os olvidéis la espada en casa!



Preparaos, porque los puzzles os harán pensar: en unos toca mover objetos, en otros activar palancas, los hay de memoria...



Poco a poco vamos ganando nuevas habilidades, como la de descolgarnos en tirolina, que nos abrirán nuevos escenarios.



Los personajes secundarios no sólo tienen un diseño simpático, sino que además son los que nos encargan las tareas a cumplir.

La vida en el antiguo Egipto tenía que ser dura de por sí con el calor, la sequía y los bichos, como para que encima venga un tipejo cualquiera y pretenda usar su magia para dominar el país. Por suerte, los protagonistas de esta **aventura en tercera persona,** un aprendiz de mago llamado Sphinx y la momia Tutankhamen, han decidido pararle los pies y nosotros vamos a echarles un cable para que lo logren. Por eso, nuestro papel en este juego consiste en manejar alternativamenta a cada miembro de la singular pareja para **cumplir un buen montón de divertidos encargos, pelear contra decenas de monstruos** o saltar de plataforma en plataforma.

¡Enfermera, más vendas!

Hasta aquí, el desarrollo parece el típico de una aventura ¿verdad? Pues os equivocáis, porque lo que marca la diferencia en «Sphinx» son sus **carismáticos personajes.** Y es que, si pretendemos sobrevivir a los peligros que nos aguardan, no sólo tenemos que echar mano de las habilidades y armas de nuestro aprendiz de mago, como el salto doble o la cerbatana, sino también **aprovecharnos de la inmortalidad de nuestra querida momia.** Ahí donde la veis, esta amiga de las vendas es capaz de prenderse fuego para quemar una puerta de madera, cargarse de electricidad y activar una serie de plataformas o aplastarse para atravesar sin problemas una reja. ¡Y encima sin protestar!

Es cierto que **los apartados técnicos no son la bomba** (los escenarios están algo vacíos) y que el juego se vuelve algo repetitivo a medida que avanzamos, pero aún así, hay que reconocer que «Sphinx» engancha desde el primer minuto.

LOS PUZZLES DE LA MOMIA

LA MOMIA DE TUTANKHAMEN es el personaje más divertido del juego, porque, como ya está muerta no tiene problemas para prenderse fuego, cortarse en cachitos o aplastarse con tal de resolver un enrevesado puzzle.



Si nos cargamos de electricidad podemos activar interruptores.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **EUROCOM ENT.**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **20 BLOQUES**
- Conexión GBA: **NO**
- Datos: **15 HORAS DE JUEGO**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **20 FEBRERO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Mola el diseño de personajes, pero los escenarios están vacíos.

SONIDO 81
Las melodías y efectos no están mal, aunque casi no hay voces.

JUGABILIDAD 86
La mezcla de acción, saltos y minijuegos es muy divertida.

DURACIÓN 85
La aventura dura unas 15 horas, pero luego no hay casi extras.

TOTAL 85


▲ Los **dos héroes,** sobre todo la momia inmortal.

▼ Es **fácil perderse** y no saber la próxima tarea.

VALORACIÓN

Esta es una aventura en toda regla, que compensa unos apartados técnicos flojetes con dos personajes muy molones, acción, saltos, minijuegos...

¡La mejor defensa es un buen mazo!

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Olvida los tirachinas del abuelo... ¡lo que mola ahora son los combates a base de cartas con poderes mágicos!

¡VÁMONOS DE COMPRAS!

LA TIENDA DE CARTAS SERÁ COMO TU SEGUNDA CASA. Y el tendero, como tu padre, porque con las cartas de oferta que verás, le cogerás un cariño... Eso sí, rabiarás cuando veas un nuevo ofertón y ya no te quede ni un Dominó (moneda del juego).



El desgraciado este cuesta poco, pero tampoco es una maravilla.



Lo mejor es mirarlas todas, echar cuentas, y escoger las mejores.

Todos los chicos de la ciudad se congregan alrededor del reloj que marcará la hora de comienzo del torneo. A partir de entonces, habrá que salir por ahí a buscar rivales.

Los rivales no pierden la esperanza. Todos te retarán cuantas veces quieras.

El nivel de ataque de las cartas será el que determine cuál de las dos vence.

Yu-Gi-Oh! es un **juego de cartas muy famoso en Japón** que tiene serie de TV y que ha protagonizado un montón de videojuegos molones últimamente. Éste ya es el tercero que llega a nuestras Advances, y propone un **estilo de juego un poco distinto de los anteriores,** que divertirá incluso al más aburrido de vosotros.

¿Me dejas ver tus cartas?

En «Las Cartas Sagradas» tomamos el control de un chaval novatillo que participa en un famoso torneo de duelos para intentar ganar unas valiosas cartas de los Dioses Egipcios. ¿Cómo? ¿Que no sabes lo que son los duelos? Pues son **combates estratégicos, a base de cartas que representan a unos bichitos** muy similares a Pokémon. Pero esta vez, además de Atacar, Defender, o lanzar algún Efecto mágico con las cartas, también debemos explorar los escenarios y hablar con el resto de personajes, estilo RPG. ¡Y la verdad es que resulta divertidísimo! Los combates son una pasada, con **un sistema facilísimo de aprender y jugar,** pero con muchas posibilidades (¡tenemos más de 1000 cartas!). Y las amenas charlas con la gente ayudan a seguir el hilo de la historia. Visualmente es correcto durante la exploración, y en los combates se muestran nuestras cartas y las del rival muy majas y detalladas, con **sorprendentes efectos para los diferentes ataques.** Pero la ciudad, aunque muy maja también, no tiene suficiente extensión y variedad de escenarios, de manera que el componente de exploración termina siendo eclipsado por combates y más combates. Eso sí, la cosa engancha igual, y al final sólo importa... ¡ganar al siguiente!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KCE JAPAN**
- Tipo de juego: **RPG/CARTAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **MÁS DE 1000 CARTAS**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

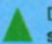
GRÁFICOS 85
Coloridos y muy detallados, aunque tiene pocos escenarios.

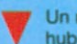
SONIDO 82
Animadas melodías. Pero los efectos, más bien simplones.

JUGABILIDAD 90
Combates de mecánica divertida y fácil. ¡Y ahora puedes explorar!

DURACIÓN 84
La historia no es muy larga, pero puedes seguir combatiendo.

TOTAL 88


Divierte a cualquiera por **su sencillez y diversión.**


Un **modo multijugador** hubiera molado lo suyo...

VALORACIÓN

Un juego perfecto para entrar en el universo «Yu-Gi-Oh!» y pasarlo en grande ganando combates y experiencia a base de todo tipo de cartas. ¡Te enganchará!

¿Jugamos al corre que te pego?

SONIC BATTLE

La mascota de Sega y sus amigos abandonan por un momento las plataformas... ¡y se lían a mamporros!



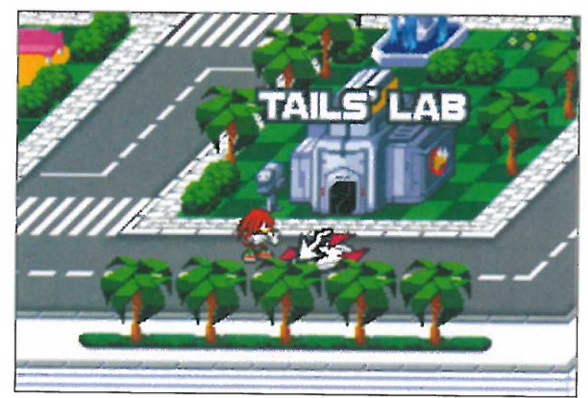
Los escenarios tienen límites, así que, esto que hace Sonic de "acorralar a patadas" resulta un método de lo más útil.



Los personajes están diseñados en 2D y animados de maravilla. Pero los escenarios, que son 3D, no impactan del mismo modo.



Hasta cuatro personajes, ya sean controlados por tus colegas o por la GBA, pueden reunirse al mismo tiempo en un combate.



En el modo historia debes encontrar los diferentes puntos de combate y charlar con otros personajes, como en un RPG.

Sonic se desmarca de su línea habitual y nos sorprende con un juego de lucha que reúne a **los personajes más carismáticos de la saga: Sonic, Knuckles, Tails, Amy...** en total **10 luchadores.** Cada uno tiene sus movimientos especiales, al estilo «Smash Bros.», que prueban en los **11 escenarios de batalla** que se han preparado. Estos decorados se **presentan en 3D** y resultan un tanto vacíos, aunque, por otra parte, el excelente diseño y animación de los personajes nivela la balanza. Además, el **desarrollo de las peleas es muy dinámico y entretenido,** y se pillan enseguida los controles.

Cientos de habilidades

De entre los **5 modos de juego,** destaca por encima de todos el **modo historia.** Dividido en varios episodios, nos va mostrando toda la aventura relacionada con Emerl, un robot que funciona con las "Chaos Emeralds" y es **capaz de aprender ¡más de 300 habilidades!** Debes ir participando en numerosos combates para asimilar los movimientos de tus oponentes, y aprender puntos de técnica que luego te permiten usar esas características (similar a lo que serían puntos de experiencia en un RPG). Así, puedes personalizar al robot a tu gusto, e incluso **hacer que se enfrente al Emerl personalizado de otro amigo vía link cable.** Esto, sumado al divertido (aunque algo caótico) **modo para cuatro, los retos y los minijuegos,** da una variedad ejemplar a este entretenido juego de peleas. Aunque en el aspecto gráfico no "tire p'atrás", tienes cantidad de movimientos, batallas para hasta cuatro jugadores y un entretenido modo historia. En conclusión: te mantendrá pegado a tu portátil durante semanas.

¡TU ROBOT ES EL MEJOR!

PUEDES CONVERTIR A EMERL EN EL MEJOR LUCHADOR. Las habilidades que va asimilando se pueden equipar antes de cada combate. Dependiendo de contra quién vaya a luchar, convendrán golpes rápidos, fuertes... tú eliges.



Cada golpe aprendido aparece en forma de tarjeta equipable.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ-SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: 10 PERSONAJES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: 1 DE MARZO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Gran animación y diseño de personajes. Escenarios regulín.

SONIDO 87
Los efectos cumplen, y las variadas melodías acompañan.

JUGABILIDAD 90
Divertido por sí mismo y con un amplio número de movimientos.

DURACIÓN 90
El modo historia y el multijugador dan pelea para semanas.

TOTAL 88

▲ La multitud de habilidades. Las **divertidas peleas.**

▼ Se echan en falta unos **escenarios más "llenos".**

VALORACIÓN

«Sonic Battle» es recomendable para cualquiera, más aún si eres fan de Sonic. Por frescura y sencillez, y porque es coger la GBA y divertirse al instante.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J
Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo multijugador guay, todo en uno.
Puntuación **90**

007 TODO O NADA


▶EA GAMES ▶Acción
▶59,95 € ▶1-4 J
Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.
Puntuación **93**

1080° AVALANCHE

▶NINTENDO ▶Snowboard
▶59,95 € ▶1-4 J
El snow más jugable y espectacular. Compite contra otros, muestra tus trucos, y enfréntate a la avalancha.
Puntuación **90**

BEYOND GOOD & EVIL



▶UBISOFT ▶Aventura de acción
▶59,95 € ▶1 J
Una aventura con lucha, exploración, fotografía... buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa.
Puntuación **91**

BILLY HATCHER


▶SEGA ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J
Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.
Puntuación **89**

BURNOUT 2

▶ACCLAIM ▶Conducción
▶59,95 € ▶1-4 J
Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y más manejable.
Puntuación **92**



CONFLICT DESERT STORM II

▶SCI ▶Acción táctica
▶54,95 € ▶1-4 J
Acción y estrategia bien cuidadas, con escenarios 3D, diferentes misiones y un gran multijugador.
Puntuación **90**

DRAGON BALL Z BUDOKAI

▶ATARI ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación **91**

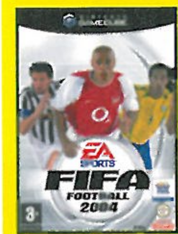
EL RETORNO DEL REY

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶62,95 € ▶1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación **92**



ETERNAL DARKNESS

▶NINTENDO ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J
En este juego vas a pasar mucho miedo. El guión y la puesta en escena son de una buena película de terror.
Puntuación **94**

FIFA FOOTBALL 2004
▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶62,95 € ▶1-4 J

La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.
Puntuación **97**

LA NOVEDAD DEL MES
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
▷SQUARE ENIX ▷Acción RPG
▷59,95 € ▷1-4 J
De lo mejor en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes.
Puntuación **96**

F-ZERO GX
▶NINTENDO ▶Velocidad
▶59,95 € ▶1-4 J
El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación **97**

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...
▶EA GAMES ▶Aventura
▶64,95 € ▶1 J
Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.
Puntuación **93**

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▶EA GAMES ▶Aventura
▶64,95 € ▶1 J
Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación **92**

JUDGE DREDD

▶VIVENDI ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J
Te metes en la piel de este juez ejecutor, y ves buen nivel de acción, misiones largas y gran multi.
Puntuación **89**

KIRBY AIR RIDE


▶NINTENDO ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-4 J
Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.
Puntuación **89**

LAS DOS TORRES

▶EA GAMES ▶Acción
▶64,95 € ▶1 J
Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!
Puntuación **91**

LOS SIMS TOMAN LA CALLE


▶EA GAMES ▶Simulador de vida
▶64,95 € ▶1 J
Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!
Puntuación **90**

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)


▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J
¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...
Puntuación **90**

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
▶NINTENDO ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación **97**

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)


▶NINTENDO ▶Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación **91**

MARIO PARTY 5

▶NINTENDO ▶Tablero
▶59,95 € ▶1-4 J
Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juégalo en compañía!
Puntuación **93**

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.
Puntuación **99**

MEDAL OF HONOR RISING SUN

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J
Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!
Puntuación **93**

NBA LIVE 2004

▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶62,95 € ▶1-4 J
Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.
Puntuación **94**

NBA STREET VOL. 2

▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶65,95 € ▶1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación **92**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
▶EA GAMES ▶Conducción
▶64,95 € ▶1-2 J

Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.
Puntuación **95**

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶29,95 € ▶1 J
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?
Puntuación **90**

P.N. 03

▶CAPCOM ▶Shooter
▶63,95 € ▶1 J
Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.
Puntuación **88**

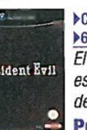
PRINCE OF PERSIA



▶UBISOFT ▶Acción plataformas
▶59,95 € ▶1 J
Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.
Puntuación **92**

RAYMAN 3

▶UBISOFT ▶PLATAFORMAS
▶59,95 € ▶1-4 J
Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.
Puntuación **94**

RESIDENT EVIL

▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J
El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.
Puntuación **93**

RESIDENT EVIL ZERO

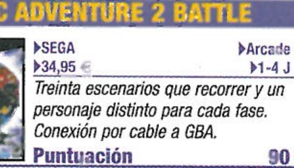


▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸34,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 MARIO KART: DOUBLE DASH
02 STAR WARS: REBEL STRIKE
03 METROID PRIME
04 EL RETORNO DEL REY
05 SUPER MARIO SUNSHINE
06 FIFA FOOTBALL 2004
07 MARIO PARTY 5
08 SOUL CALIBUR II
09 LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
10 MARIO PARTY 4

SONIC HEROES



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1-2 J

Es más rápido,divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II

NUEVO



▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SPLINTER CELL



▸UBISOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J

Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.

Puntuación 94

SPHINX & CURSED OF MUMMY

NUEVO



▸THQ ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Una de aventuras en el antiguo Egipto, con personajes molones, saltos, acción, peleas...

Puntuación 85

SSX 3




▸EA SPORTS ▸Snowboard
▸64,95 € ▸1 J

Aprovéchate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.

Puntuación 91

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J




El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



▸LUCASARTS ▸Acción
▸62,95 € ▸1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS: REBEL STRIKE



▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸29,95 € ▸1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

STAR WARS ROGUE LEADER



▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸64,95 € ▸1 J

Una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Un imprescindible.

Puntuación 94

THE ITALIAN JOB



▸EIDOS ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

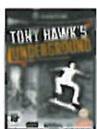
▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND

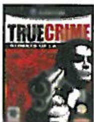


▸ACTIVISION ▸Skate
▸62,95 € ▸1-2 J

Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.

Puntuación 91

TRUE CRIME



▸ACTIVISION ▸Acción+coches
▸67,95 € ▸1 J

En Los Angeles tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.

Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE



▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸62,95 € ▸1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

V-RALLY 3



▸ATARI ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM

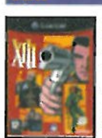


▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

XIII



▸UBISOFT ▸Shooter 3D
▸29,95 € ▸1 J

Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama geniales. Mucho ojito al nuevo precio.

Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras… Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. TIME SPLITTERS 2
3. STAR WARS ROGUE LEADER
4. 007 TODO O NADA
5. MEDAL OF HONOR RISING SUN

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. PRINCE OF PERSIA
4. SONIC HEROES
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. FIFA 2004
3. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
4. NBA LIVE 2004
5. TONY HAWK UNDERGROUND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX
4. SPLINTER CELL
5. BEYOND GOOD & EVIL

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. EL RETORNO DEL REY
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

BANJO KAZOOIE

▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸49,95 € ▸1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.
Puntuación 90

BLACK BELT

▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J
Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.
Puntuación 90

BRUCE LEE

▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.
Puntuación 91

BUSCANDO A NEMO

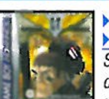
▸THQ ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura para los más jóvenes, y para todos los que les gustó la película. Enseguida se sumergirán.
Puntuación 84

COMUNIDAD DEL ANILLO

▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2

▸VIVENDI ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.
Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3

▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 94

DRAGON BALL Z

▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z II

▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción/Aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...
Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

FIFA 2004

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸49,95 € ▸1-2 J
El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.
Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS

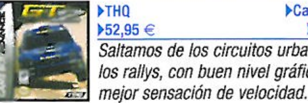
▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".
Puntuación 94

GOLDEN SUN

▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J
Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.
Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

GT ADVANCE 2

▸THQ ▸Carreras
▸52,95 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

HAMTARO ROMPECORAZONES

▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸44,95 € ▸1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.
Puntuación 85

HARRY POTTER 2

▸EA GAMES ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER QUIDDITCH

▸EA GAMES ▸Deportes
▸49,95 € ▸1-2 J
Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.
Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES
SONIC BATTLE

▷THQ ▷Lucha
▷49,95 € ▷1-4J
La "familia" Sonic quiere rivalizar con la de Nintendo y se han marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA. A la cita han ido 10 luchadores que se "cascarán" en 11 escenarios 3D, a base de buenas peleas, dinámicas y muy entretenidas. ¡A probarlo!
Puntuación: 88

IRIDION II

▸MAJESCO ▸Shooter
▸48,95 € ▸1 J
Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.
Puntuación 90

JACKIE CHAN ADVENTURES

▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸19,95 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.
Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2

▸ACCLAIM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!
Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J
La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

MARIO & LUIGI
▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.
Puntuación 95

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MEDAL OF HONOR

▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
Formidable arcade con vista aérea, uambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.
Puntuación 91

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

▸CAPCOM ▸Rol
▸48,95 € ▸1-2 J
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.
Puntuación 87

MEGAMAN ZERO 2

▸CAPCOM ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.
Puntuación 88

METROID FUSION

NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

POKéMON PINBALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — Rol
44,95 € — 1-4 J





¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT — Plataformas-acción
44,95 € — 1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3

UBISOFT — Plataformas
49,95 € — 1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2

SEGA — Plataformas
49,99 € — 1-4 J



El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY

SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J



Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPLINTER CELL

UBISOFT — Acción
49,95 € — 1 J

La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 94

SPYRO: SEASON OF FLAME

VIVENDI — Plataformas
52,95 € — 1 J



Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SSX3

EA SPORTS — Snowboard
49,95 € — 1-2 J



Un completo simulador de snow, con buena técnica, muchos retos y todo el sabor... ¡de la nieve!

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM — Lucha
49,95 € — 1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN

ATARI — Conducción
49,95 € — 1 J



Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

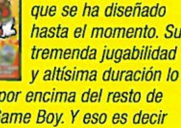


Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J

96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II

CAPCOM — Lucha
29,95 € — 1-2 J



¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN

NAMCO — Lucha
54,99 € — 1-2 J



Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER

UBISOFT — Aventura
29,95 € — 1 J



Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

TOP GEAR RALLY

KEMCO — Carreras
44,95 € — 1-2 J



Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. FINAL FANTASY TACTICS
2. GOLDEN SUN 2: LA EDAD PERDIDA
3. EL RETORNO DEL REY
4. POKéMON PINBALL
5. POKéMON RUBI
6. FIFA FOOTBALL 2004
7. POKéMON ZAFIRO
8. BUSCANDO A NEMO
9. LOS SIMS TOMAN LA CALLE
10. HARRY POTTER COPA QUIDDITCH

V-RALLY 3

ATARI — Carreras
54,95 € — 1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J



Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho. Pues ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J





48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

YU-GI-OH! CARTAS SAGRADAS

NUEVO

KONAMI — Juego de cartas
44,95 € — 1 J

Esta nueva entrega incluye aventura y exploración en plan RPG. Lo que le faltaba al juego de cartas.

Puntuación 88

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

KONAMI — Juego de cartas
44,95 € — 1-2 J



La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 87

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. LAS DOS TORRES

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. SSX3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. SONIC BATTLE
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKéMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

NUESTRA RECOMENDACIÓN Va de héroes la cosa: lo nuevo de Sonic, de Yu-gi-oh y por supuesto el fabuloso «Pokemon Pinball».







- Enfréntate con garantías de victoria a las 24 batallas principales.
- Conoce todos los oficios propios de cada raza.
- Explicamos todos los pormenores del juego, por si aún hay líos.

CONCEPTOS BÁSICOS

En «Final Fantasy Tactics Advance» tendrás que enfrentarte a situaciones muy diversas, y en todas ellas los botones de la consola cambiarán de función, con pocas excepciones. No obstante, para avanzar en el juego tendrás que saber dónde realizar todas estas acciones que suelen tener cabida en este tipo de juegos. Y qué mejor que este pequeño resumen antes de empezar la aventura.

MAPA

A través del mapa principal del país **accederás a todas las zonas de combate y a las distintas ciudades** que hayas colocado anteriormente. [A] Además, pulsando Start, accederás al menú donde podrás ver las características de tus personajes, **administrar las armas y el equipo que hayas adquirido, mirar todas las características de tu clan,** repasar las misiones que hayas superado o grabar la partida.



También podrás ver, **pulsando el botón L, las leyes que estás activas** en cada momento.

CIUDADES

En todas las ciudades que vayas desbloqueando encontrarás varios lugares a donde ir, siendo **la Taberna y la Tienda** los más interesantes y comunes en todas ellas. Al entrar en estos lugares tendrás la posibilidad de **descubrir cotilleos sobre el reino, adquirir nuevas misiones** y muchas otras cosas.

COMBATES

Las zonas donde tienen lugar las batallas y donde pondrás a prueba toda tu valía como estratega. A través de los botones A y B realizarás todas las acciones que influirán en el desenlace del combate, ya sean de ataque, defensa o magias. Como verás, cuando sea el turno de uno de tus personajes tendrás varias opciones:

- Mover: Cada personaje podrá desplazarse **dentro de su radio de movimiento, delimitado por unos recuadros luminosos.** A medida que aumente el nivel y uses nuevos objetos, esta distancia irá aumentando.

- Acción: Con este comando usarás todas **las habilidades adquiridas anteriormente y tus ataques físicos.** Verás que el radio de acción es muy



diferente dependiendo del ataque. Por ejemplo, un hechizo de un mago o una flecha de un arquero tendrán un alcance mucho mayor que la espada de un soldado o un guerrero.

- Esperar: Mediante esta opción el personaje seleccionado **no realizará ninguna acción** en ese turno.

- Estado: Aquí podrás ver las **características y habilidades del personaje que desees, aliado o enemigo,** ya que en cualquier momento, pulsando el botón B para liberar el cursor, podrás moverte libremente por toda el área de combate e inspeccionar a quien quieras. [B]

A parte de las opciones básicas, utilizando el botón Start, accederás a nuevas opciones en las que comprobar **las leyes activas, el turno de ataque de los personajes, las condiciones para ganar la misión,** o grabar la partida. Una vez estés familiarizado con los conceptos anteriores tan solo te queda saber que, estés donde estés, si quieres obtener información de un objeto que vas a comprar, **inspeccionar las habilidades del enemigo en medio de una batalla** o averiguar los beneficios que te aportará ponerte una u otra armadura, a través de los botones R y Select conseguirás saber todo lo que quieras.

SUBIR DE NIVEL

El aspecto más importante para poder afrontar los combates sabiendo de antemano que tienes posibilidades de victoria es **el nivel de tus personajes. Siempre tiene que ser superior al de tus enemigos.**

- La manera más sencilla de conseguirlo es la siguiente: En una batalla que no te sea muy complicada, **elimina a todos los enemigos dejando con vida, únicamente, a uno de ellos.** En ese momento tendrás que utilizar las habilidades de cada uno de tus personajes, como por ejemplo Primeros Auxilios, Cura, Acumular o en su defecto, utilizar pociones. O sea, todas aquellas **habilidades que no supongan daño alguno ni para el enemigo ni para tus personajes** y así, poder aumentar una determinada cantidad de puntos UD, generalmente 10, cada turno que pase. De este modo podrás llegar al nivel que desees en el transcurso del combate con el único aspecto negativo de pasarte un buen rato aburriéndote gallardamente.

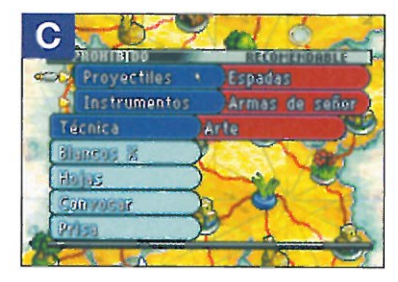
LEYES Y ANTILEYES

En cada una de las misiones que participes tendrás que tener cuidado de **no infringir las leyes que estén activas en ese momento,** ya que el gobernador de Ivalice ha decidido mantener a raya a todos sus súbditos.

Para controlar la ley de una forma segura, en cada combate hará acto de presencia **el Juez, un personaje totalmente ajeno a la lucha, con el único cometido de sancionar a los infractores.** Del mismo modo que en un partido de fútbol, dichos infractores serán castigados con tarjetas amarillas, si es una falta suave (saltarse una ley durante el combate) o una tarjeta roja si es grave (eliminar a un personaje saltándote la ley, o ser reincidente).

El castigo para los personajes sancionados **con tarjetas rojas es la cárcel,** y por consiguiente, tendrás que quedarte sin él hasta que pagues su fianza. Los personajes castigados **con tarjetas amarillas perderán todos los puntos justos que hayan ganado** anteriormente.

Antes de participar en una misión, deberás **estudiar las leyes que están activas, ya que cambian a diario,** y de este modo sabrás si te conviene o no entrar en la zona de combate. Aunque de esta manera tendrás un mínimo control sobre dichas leyes, a partir de la misión 6, tendrás a tu disposición **la posibilidad de utilizar leyes con las que inclinar la balanza más a tu favor.** Así mismo tendrás la posibilidad de utilizar **anti-leyes para eliminar las que te supongan más inconvenientes.** Las cartas de leyes y anti-leyes las ganarás en las misiones, aunque también podrás intercambiarlas en la tienda de Ézel, por otras que te interesen más. **[C]**



TIPOS DE MISIONES

El pequeño Moguri Montblanc te explica, tras el malentendido con el Bangaa, que desde ese momento **formas parte de uno de los clanes del país.** Para ganarte el respeto de los demás clanes tendrás que combatir contra ellos y aumentar las estadísticas del propio clan. Para acceder a las distintas misiones que se te plantearán durante el juego, ya sean obligatorias o no, **deberás dirigirte a la taberna de cualquiera de las ciudades** que tengas en el mapa, donde podrás comprarlas por distintos precios.

HABILIDADES LIGADAS A ARMADURAS, ARMAS Y OBJETOS



Como en todos los rpg, los personajes irán aprendiendo habilidades a medida que se avanza en el juego y en «Final Fantasy Tactics Advance» se hace a través del equipo que se lleve en cada momento.
De este modo, cada vez que adquieras un nuevo objeto, arma o armadura tendrás que comprobar qué habilidades puede transmitir y a qué tipo de oficio corresponden para poder asignarlo correctamente.
A partir de ese momento y cada vez que ganes puntos PH, (en todas las misiones), el personaje irá asimilando la habilidad hasta llegar a no tener que manejar dicho objeto para poder usarla.

HAY 4 TIPOS DE HABILIDADES:

- **Acción:** Son las habilidades mediante las cuales podrás atacar al enemigo utilizando técnicas especiales, usar objetos o usarlas con tus aliados.
- **Reacción:** Son aquellas que se activan solas cuando ocurre algo concreto, como el Contraataque (en cuanto recibes un golpe propinas otro a tu agresor) o Rebotar Magia (en vez de hacerte daño a ti el ataque mágico, daña al personaje enemigo que lo haya realizado).
- **Soporte:** Habilidades que, como su nombre indica, dan soporte al personaje en varios aspectos. Por ejemplo, la habilidad Escudado otorga la posibilidad de usar escudo independientemente del oficio al que pertenezcas.
- **Combo:** Utilizando los puntos justos que otorga el juez cuando cumples las leyes, o cuando acabas con un enemigo, el personaje que disponga de esta habilidad podrá realizar una espectacular combinación de golpes que el enemigo no podrá esquivar. Si dicho enemigo está en el radio de acción de más de un personaje de tu clan, con la posibilidad de hacer un combo, podrás hacer un combo múltiple usando tan solo los puntos justos del personaje al que manejes en ese momento, pero multiplicando considerablemente los daños causados al enemigo.

MISIÓN DE BATALLA

Vienen marcadas con el símbolo de una espada.

Estas engloban las que conducen el hilo argumental del juego y todas aquellas en las que tendrás que combatir para ganar. **Las que forman parte de la historia son las más caras** y al concluirlas obtendrás nuevas zonas y muchas más misiones.

MISIÓN DE EXPEDICIÓN

Vienen marcadas con el símbolo de un pergamino.

Tendrás que **enviar a alguien a una zona concreta a cumplir una orden.** Al seleccionarla verá que para superarla tendrás que cumplir ciertas condiciones, como pueden ser aguantar varios días sin el soldado o eliminar a cierto número de enemigos. Tras cumplir esto, el enviado regresará con los premios que haya conseguido.

MISIÓN DE REGIÓN LIBRE

Vienen marcadas con el símbolo de una bandera blanca.

Las condiciones para ganar estas misiones son muy variadas, al igual que las misiones de expedición, pero en este caso **la región donde tenga lugar la batalla pasará a ser propiedad de tu clan** con los consiguientes beneficios que eso conlleva, (buenos descuentos en las tiendas cercanas). **Los clanes rivales intentarán quitarte el territorio constantemente** o sea que deberás defenderlo con uñas y dientes.

MISIÓN DE ENCUENTRO

Vienen marcadas con un símbolo tribal de color azul.

Dirígete hacia **un personaje vestido de azul que aparecerá en el mapa principal** para combatir contra su clan por diferentes objetivos.

TOTEMAS

De la misma forma que realizas cualquiera de las habilidades principales, **cada una de las razas podrá utilizar el poder de un Totema diferente una vez lo hayas derrotado.** Dichos Totemas son los protectores de los cristales mágicos que mantienen el equilibrio del mundo imaginario de Ivalice y están provistos de un grandísimo poder. Un vez los tengas bajo tu dominio, y utilizando los puntos justos necesarios para ello, los Totemas ejecutarán **un ataque devastador que dañará a todos y cada uno de los enemigos que haya en la zona de combate. [D]**



NUEVOS RECLUTAS

Al principio del juego tan solo dispondrás de 6 miembros en tu clan, contando al propio Marche, pero a medida que vayas superando **misiones de Expedición o Encuentro, otros personajes se unirán a ti. El nivel de los nuevos reclutas depende directamente del tuyo,** o sea que si envías un soldado de nivel 30 a una misión, se te podrá unir otro personaje con un nivel similar a este. **[E]**



DEPÓSITO DE ANIMALES

En la ciudad de Cyril encontrarás un espacio dedicado a las "mascotas", en el que podrás almacenar todas aquellas criaturas que hayas capturado anteriormente. Para hacerlo **necesitarás un cazador, quien apresará a los animales salvajes** adecuados (no podrás hacerlo con todos) cuando estén debilitados. Cuando los tengas en el depósito, deberás alimentarlos adecuadamente para que su nivel aumente rápido, ya que **de ellos depende todo el poder de los Morfos,** uno de los oficios más poderosos del juego.

OFICIOS

QUÉ SON

Gracias a esta característica, que Square lleva utilizando desde hace bastantes años en diversos títulos de la saga, **el jugador es el encargado de asignarle un oficio a cada uno de sus personajes, pudiendo elegir entre 34.** De esto dependerán un montón de cosas, tales como **las habilidades que podrán aprender, el equipo que podrán utilizar o la distancia** máxima en la que podrán actuar dentro del campo de batalla.

CÓMO SE CAMBIA DE OFICIO

Cada una de las distintas razas que habitan en el mundo de Ivalice puede acceder exclusivamente a unas determinadas profesiones, siendo imposible, por ejemplo, que un Humano consiga ser Animista o una Viera se convierta en Monje Blanco.

Así mismo **tú serás el encargado de decidir qué oficio te gusta más,** ya que todos tienen sus características positivas y negativas. Lo más importante a la hora de **hacer un equipo es que esté equilibrado.** Disponer de personajes con gran potencia en la lucha cuerpo a cuerpo, poderosos magos que curen y ataquen a varios enemigos simultáneamente y luchadores que estén provistos de armas para lanzar proyectiles a largas distancias, será la clave del éxito. Aunque **lo mejor que puedes hacer es adiestrar a tus personajes en todos los oficios que te sea posible** para tener un abanico de posibilidades mayor y afrontar las batallas con más recursos y garantías de éxito.

CLASES DE RAZAS

- Humano:
Es la raza que puede acceder a un mayor número de oficios, y por lo tanto, **la más equilibrada de todas.**

- Moguri:
Muy débiles en las luchas cuerpo a cuerpo aunque **resistentes a los ataques** tanto físicos como mágicos.

- Viera:
Raza exclusivamente formada por féminas, las cuales **poseen una velocidad y una movilidad más alta que los demás.**

- Nu Mou:
Especialistas en oficios que no requieren combates físicos, ya que **utilizan la magia mejor que cualquier otra raza.**

- Bangaa:
Especie de lagartos muy fuertes que **resisten muy bien los ataques físicos** y poco los mágicos.

TIPOS DE OFICIOS: A QUÉ RAZAS SE PUEDEN ASIGNAR, CÓMO OBTENERLOS Y VENTAJAS E INCONVENIENTES

SOLDADO
- Raza: Humano
- Se obtiene: Disponible desde el inicio
- Es el oficio con el que aparecen por defecto los humanos. Es bastante equilibrado en cuanto a fuerza y defensa pero no destaca en nada.

PALADÍN
- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo dos habilidades de acción de Soldado.
- Provisto de gran defensa pero poca fuerza física. También dispone de varias habilidades de curación interesantes.

LUCHADOR
- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo dos habilidades de acción de Soldado.
- Uno de los más fuertes en el cuerpo a cuerpo, en defensa y ataque.

LADRÓN
- Raza: Humano, Moguri.
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- En cuanto te sea posible empieza a aumentar las habilidades de tu ladrón para poder robar todo tipo de armas, armaduras, cascos y otros objetos a tus enemigos. Oficio indispensable si quieres apoderarte de objetos que de otro modo serían imposibles de obtener.

NINJA
- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Ladrón.
- En el cuerpo a cuerpo es realmente letal, sobretodo con su habilidad 2 armas. Oficio recomendado.

ARQUERO
- Raza: Humano, Viera
- Se obtiene: Disponible desde el inicio
- Muy útil en cualquier tipo de combates por sus ataques a larga distancia.

CAZADOR
- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de arquero.
- Similares a los arqueros pero con más potencia en los ataques y distintas habilidades. Es el único oficio que te permite capturar animales salvajes. Oficio recomendado.

MAGO NEGRO
- Raza: Humano, Nu Mou, Moguri
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Muy poderoso y recomendable en cuanto a ataques mágicos, aunque con defensa y ataque físicos bajos. Oficio recomendado

MAGO BLANCO
- Raza: Humano, Nu Mou, Viera
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Especialista en sanar y proteger al grupo. Utiliza magia de tipo sacro. Oficio Recomendado

MAGO AZUL
- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Mago Blanco o Mago Negro.
- Puede aprender ciertas habilidades enemigas si le atacan directamente.

ILUSIONISTA
- Raza: Humano, Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 3 habilidades de acción de Mago Blanco o 5 de Mago Negro.
- Capaz de realizar ataques mágicos muy potentes que afecten a todos los enemigos del área de combate. Oficio recomendado.

ADIESTRADOR
- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Puede hipnotizar a los animales enemigos para usarlos en su beneficio.

MORFO
- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 5 habilidades de acción de Adiestrador.
- Utiliza las habilidades de los animales que tengas capturados en el depósito.

SABIO
- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Adiestrador o 3 de Mago Blanco.
- Capaz de manejar multitud de hechizos tanto de curación como de ataque. Puede aprender la habilidad autolázaro. Oficio recomendado.

ALQUIMISTA
- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 3 habilidades de acción de Mago Blanco o 5 de Mago Negro.
- Impresionante poder mágico y la habilidad de utilizar objetos sin usar ninguno de los 2 bloques de acción que poseen todos los personajes.

MAGO TEMPORAL
- Raza: Nu Mou, Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 5 habilidades de acción de Mago Blanco.
- Es capaz de manejar el tiempo a voluntad, acelerándolo con la habilidad Prisa, o parándolo del todo con la habilidad Paro. Oficio recomendado.

ANIMISTA
- Raza: Moguri
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Utiliza magia para alterar estados en el enemigo. No es muy poderoso pero puede ayudar en algunos combates.

ARTILLERO
- Raza: Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Animista.
- Tiene el radio de acción máximo del juego y, aunque no es muy poderoso, es ideal en las largas distancias.

CABALLERO MOGU
- Raza: Moguri
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Es el oficio Moguri más fuerte en el cuerpo a cuerpo, aunque es preferible utilizar otras razas para la lucha en distancias cortas.

MALABARISTA
- Raza: Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Ladrón.
- Es bastante débil pero puede dañar y alterar estados del enemigo con los objetos que lanza.

MANITAS
- Raza: Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Ladrón.
- Tiene diversos ataques que pueden dañar tanto a sus aliados como a sus enemigos. Ten cuidado al utilizarlo.

ESGRIMIDOR
- Raza: Viera
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Dispone de un ataque bastante contundente y tiene una gran habilidad para evadir los ataques.

MAGO ROJO
- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de ataque de Esgrimidor.
- Puede aprender la habilidad Magia Doble con la que realizar 2 ataques mágicos en el mismo turno.

CHAMAN
- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Esgrimidor o 1 de Mago Blanco.
- Similar al oficio de Esgrimidor, pero con mayor radio de acción y mejores características de evasión.

INVOCADOR
- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Chamán o 2 de Mago Blanco.
- Tiene la facultad de invocar monstruos con poder mágico de ataque o defensa. Su radio de ataque es bastante importante.

FRANCOTIRADOR
- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Arquero.
- Muy parecido al Arquero pero con mejores habilidades.

ASESINO
- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Francotirador o 2 de Chamán.
- Es capaz de eliminar a un enemigo de un solo golpe. Oficio recomendado.

GUERRERO
- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Es similar al Soldado pero con más poder ofensivo.

MONJE BLANCO
- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Dispone de ataques bastante potentes y unas habilidades muy interesantes.

CABALLERO DRAGON
- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Guerrero.
- Tiene un rango de ataque muy amplio y ataques físicos que utilizan elementos mágicos. Oficio recomendado.

DEFENSOR
- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Guerrero.
- Su capacidad defensiva es muy elevada y también dispone de ataques bastante contundentes.

GLADIADOR
- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Guerrero.
- Puede utilizar ataques mágicos y tiene fuertes ataques físicos.

OBISPO
- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Monje Blanco.
- Buen equilibrio entre magias de curación y de ataque, pero con una fuerza física y una velocidad de ataque muy bajas.

TEMPLARIO
- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Monje Blanco.
- Este oficio está muy equilibrado, ya que posee una defensa superior a la del Defensor y un ataque similar al Caballero Dragón. Oficio recomendado.

BATALLAS PRINCIPALES


1



2



3



4


5



6

BOLAS DE NIEVE

En esta misión tan solo tienes que seguir las instrucciones que te da el profesor. **Ataca sin miedo a cualquiera** de los del equipo contrario hasta que acabe el combate, ya que **es imposible perder.** [1]

LUCHA CONTRA EL BANGAA

Esta es otra misión de aprendizaje, aunque aquí la victoria ya depende de tus acciones. **Ataca a los 2 enemigos mientras Montblanc utiliza su magia.** Los "lagartos" morderán el polvo en un abrir y cerrar de ojos. [2]

1ª MISIÓN: HERBORIZACIÓN

Descripción: Queremos encontrar a alguien para recoger la hierba antifiebre, Muscamaloi, de la Llanura de Giza.
Remite: Farmacéuticos de Ivalice
Dificultad: Muy Baja
Nivel Recomendado: 3
Coste: 300 Guiles
Premio: - 600 Guiles
- Senda de Lutia
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Llanura de Giza
Enemigos: 3 Duendes (Nivel 1), 1 Trasgo (Nivel 2), 1 Capa Roja (Nivel 2)

CONSEJOS

Esta misión es tremendamente sencilla. **Elimina al Trasgo primeramente,** ya que es el primero que tomará contacto con tus personajes, y puede hacer bastante daño. Después **utiliza tus ataques, físicos y mágicos, contra los Duendes. El enemigo de la capa roja es el más poderoso del grupo** aunque tampoco te será muy difícil acabar con él. [3]

2ª MISIÓN: TESIS ROBADA

Descripción: ¿Puedes Recuperar la tesis del fallecido Dr. Neuton? Unos bandidos me atacaron mientras cruzaba la Senda de Lutia.
Remite: Dr. Geiga, geólogo
Dificultad: Muy Baja
Nivel Recomendado: 3-4
Coste: 900 Guiles
Premio: - 4000 guiles
- Bosque de Nubs
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Senda de Lutia
Enemigos: 1 Soldados (Nivel 2), 1 Soldado (Nivel 3), 2 Ladrones (Nivel 3), 1 Mago Blanco (Nivel 3), 1 Arquero (Nivel 2)

CONSEJOS

El primer objetivo es eliminar al mago blanco lo más rápidamente posible ya que, de lo contrario, **curará las heridas de sus compañeros** complicándote las cosas. [4] Una vez eliminada la amenaza de batalla eterna, **acaba con el arquero y los ladrones utilizando tus ataques más potentes cuerpo a cuerpo,** y ataca a los soldados a distancia, con flechas o magia negra, para evitar los daños de sus contraataques. [5]

3ª MISIÓN: LOS CACAHUETES

Descripción: Se ofrece recompensa por la captura de una banda de estafadores llamados los "Cacahuetes". Se esconden en el Bosque de Nurbs.
Remite: Bratt, "orejas"
Dificultad: Baja
Nivel Recomendado: 5-6
Coste: 1200 guiles
Premio: - 6000 guiles
- Desierto Eluut
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Bosque de Nurbs
Enemigos: 1 Ladrón (Nivel 3), 1 Monje Blanco (Nivel 4), 1 Mago Negro (Nivel 5), 1 Soldado (Nivel 4), 1 Arquero (Nivel 5)

CONSEJOS

Lo más importante es **acabar con el mago negro para evitar que ataque a varios personajes a la vez** desde la distancia. El monje blanco y el Soldado también pueden ser conflictivos dado que sus ataques físicos son bastante contundentes. Por lo demás, el resto de enemigos no te resultará tan problemático como estos tres.

En cuanto a Ritz y Shara, no tendrás que preocuparte demasiado (una vez eliminado el mago negro), ya que tienen un nivel muy elevado, y **una de las habilidades de Ritz impedirá que los ataques físicos le hagan daño.** [6]

4ª MISIÓN: ARENA MOVEDIZA

Descripción: Recientemente, el Desierto Eluut está infestado de fieras salvajes. Pagaremos bien por su exterminación.
Remite: Milicia civil de Eluut
Dificultad: Baja
Nivel Recomendado: 7-8
Coste: 1500 guiles
Premio: - 7000 guiles
- Rio Ulei
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Desierto Eluut
Enemigos: 1 Bengal (Nivel 6), 1 Antoleón (Nivel 5), 1 Nata (Nivel 5), 2 Pantera Roja (Nivel 5)













CONSEJOS

El enemigo más destacado de la zona donde te encuentras es **el Nata. Sus ataques eléctricos pueden causar mucho daño a varios personajes** y también devuelve parte de la vitalidad al escurridizo animalillo. **Utiliza la magia fuego para eliminarlo** y así poder concentrarte en el resto de enemigos con todo tu potencial. Es **recomendable tener un mago blanco que vaya restaurando la vida de los heridos.** También tienes que tener cuidado con **el devastador contraataque del Bengal,** ya que podría causar mucho daño. [7]

5º MISIÓN: ¡OLÉ ULEI!

Descripción: He visto como el río Ulei se tuerce y alabea de una manera muy extraña, pero nadie más puede verlo. ¡Investígalo, por favor!
Remite: Jura, mago temporal
Dificultad: Baja
Coste: 1500 guiles
Nivel Recomendado: 8-10
Premio: - 8000 guiles
- Cadoan
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Rio Ulei
Enemigos: 2 Ojo Flotante (Nivel 6), Totema Fámfrit (Nivel 9), 2 Ariman (Nivel 6)

CONSEJOS

En este combate **lo único que debes conseguir es vencer a Fámfrit,** por lo que tendrás que concentrar todos tus ataques en él para acabar rápido. De todos modos, y **para facilitar mucho las cosas, acaba con uno de los Ojos Flotantes,** que podría eliminar a un personaje cualquiera instantáneamente gracias a la habilidad Ruleta. Muerto éste, elimina a Fámfrit, para evitar sus fuertes ataques.

Si quieres acabar con los demás enemigos tendrás que dejar al Totema para el final, aunque la recompensa por hacerlo no es significativa. [8] [9]

6ª MISIÓN: ANTI-LEYES

Descripción: ¡Un alquimista llamado "Ézel" dice que sabe anular las leyes! Se busca información sobre este acontecimiento.
Remite: * Numerosas Solicitudes
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 9-11
Coste: ----
Premio: - 9000 guiles
- Campo de Aisen
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Cadoan
Enemigos: 1 Gladiador (Nivel 7), 1 Defensor (Nivel 8), 1 Luchador (Nivel 8), 1 Cazador (Nivel 8), 1 Ninja (Nivel 7), 1 Ilusionista (Nivel 6)

CONSEJOS

La forma más sencilla y rápida de acabar con todos los enemigos es **utilizar a Fámfrit a través de Montblanc.** Si por el contrario quieres guardar su ataque para situaciones más complicadas o simplemente no tienes suficientes puntos JP, tendrás que estar muy concentrado en la batalla, porque no es fácil.

Intenta **deshacerte lo antes posible del ilusionista** ya que puede atacar a todos los miembros de tu clan al unísono, resultando muy peligroso. También tendrás que **proteger a Ézel para que no sea capturado,** o sea que tendrás que tener a un personaje habilidoso con los ataques físicos, cerca de Ézel en todo momento, mientras con el resto de tu equipo eliminas a los demás enemigos. **La habilidad lázaro, mago blanco, puede ser de gran ayuda a la hora de resucitar a los caídos** o, en su defecto, dispón de varias colas de fénix. También será importante tener un arquero y un mago negro para atacar a distancia. [10]

7ª MISIÓN: GRANIZOS GORDOS

Descripción: Se dice que llueven diamantes en el campo de Aisen. ¡Si es verdad, seremos ricos!
Remite: Geyna, "orejas"
Dificultad: Baja
Nivel Recomendado: 10-12
Coste: 2100 guiles
Premio: - 10600 guiles
- Volcán Roda
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Campo de Aisen
Enemigos: 1 Lamia (Nivel 9), 1 Flan de Hielo (Nivel 8), 1 Hielodraco (Nivel 9), 1 Hielodraco (Nivel 8), 1 Bom (Nivel 8)

CONSEJOS

En este combate deberás tener **cuidado con el Hálito de uno de los Hielodracos, con el que puede atacar hasta a cuatro personajes simultáneamente,** quitando unos 50 puntos de vitalidad a cada uno. **Utiliza magia de fuego, "Fuego +", con un mago negro o Ifrit con un invocador,** para eliminar a los Hielodracos y al Flan de hielo. **Contra el Bom, lo mejor es "Hielo +".** Para ayudar a los magos a eliminar más rápidamente a los monstruos, utiliza a tus personajes en el cuerpo a cuerpo con sus ataques y habilidades más potentes. [11] [12]

8ª MISIÓN: ¡QUÉ CALOR!

Descripción: El volcán de Roda está activo últimamente. La real academia de Magos quiere buscar a alguien con una afinidad por el calor...
Remite: Ramda, Dep. de geología
Dificultad: Muy Baja
Nivel Recomendado: 10-12
Coste: 2400 guiles
Premio: - 11400 guiles
- Selva de Koring
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Volcán de Roda
Enemigos: 4 Avatar (Nivel 10), 2 Avatar (Nivel 9), 1 Avatar (Nivel 11), 1 Avatar (Nivel 12)













CONSEJOS

En esta sala **encontrarás al segundo Totema del juego,** aunque esta vez tan solo tendrás que eliminar a sus guardianes. La mejor táctica es **atacarlos a distancia, utilizando "Fuego +" con un mago negro, arqueros o cualquier ataque que no requiera acercarse a los Avatares** y, de este modo, evitar su encantamiento. Para curar este ataque en tu gente, utiliza la habilidad Esna del mago blanco o propina un golpe, lo más suave posible, en el afectado. [13]

9ª MISIÓN: MADERA MÁGICA

Descripción: Algunos intrusos están talando los arboles de la Selva de Koring por sus propiedades mágicas. ¡Hay que detenerlos!
Remite: Rohbin, Guardabosque
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 12-14
Coste: 2400 guiles
Premio: - 12600 guiles
- Selva de Salika
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Selva de Koring
Enemigos: 1 Ladrón (Nivel 11), 1 Ladrón (Nivel 9), 1 Mago Negro (Nivel 11), 1 Invocador (Nivel 10), 1 Arquero (Nivel 10), 1 Francotirador (Nivel 11), 1 Mago Temporal (Nivel 9)

CONSEJOS

El bosque puede ser un lugar muy complicado si tienes un nivel demasiado ajustado. **Mantén a tus personajes lo más alejados entre sí que te sea posible** para evitar que la Invocadora infrinja daños a varios de ellos. [14] Elimínala en cuanto te sea posible y continúa por el mago negro y los ladrones. **Lo mejor es utilizar magia negra o atacar desde lejos** ya que en las distancias cortas pueden robarte hasta la camisa. Los **ataques cuerpo a cuerpo son muy recomendables contra el mago temporal, el francotirador o el arquero.** [15]

10ª MISIÓN: CRISTAL VERDE

Descripción: La Real Academia de Magos abandonó la búsqueda del gigante cristal esmeralda de Salika. ¡Ahora es nuestra oportunidad!
Remite: Dr. Jones, buscatesoros
Dificultad: Baja
Nivel Recomendado: 14-16
Coste: 2700 guiles
Premio: - 13600 guiles
- Cueva Nargai
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Selva de Salika
Enemigos: 1 Cazarunas (Nivel 12), 1 Artillero (Nivel 10), 1 Obispo (Nivel 9), 1 Templario (Nivel 11), 1 Templario (Nivel 10), 1 Alquimista (Nivel 10)

CONSEJOS

Mewt cada día es más poderoso y por eso **envía a sus hombres en busca de la esmeralda** que se dice haber visto en la zona, para impedir que Marche la destruya y pueda continuar con su reino.

Lo único que debes hacer para ganar la misión es vencer a Babus. De todos modos, y si tienes un nivel considerable, **puedes robar, con la ayuda de un ladrón, muchos objetos interesantes** a tus adversarios.

Para acabar con Babus tan solo tendrás que centrar tus ataques en él y caerá enseguida. Si por el contrario quieres proceder al hurto, lo mejor es utilizar un arquero, un mago negro y un mago blanco. **Elimina al Obispo y al Alquimista principalmente** para después continuar con en el resto. [17]

11ª MISIÓN: GEMIDOS TERCOS

Descripción: Un espíritu o fantasma se esconde en la cueva Nargai. No para de gemir... Investígalo por favor.
Remite: Vecinos de Nargai
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 15-17
Coste: 3000 guiles
Premio: - 15000 guiles
- Puerto Baguba
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Cueva Nargai
Enemigos: Totema Adrammelech (Nivel 15), 1 Pirodraco (Nivel 13), 1 Hielodraco (Nivel 13), 1 Electrodraco (Nivel 13)

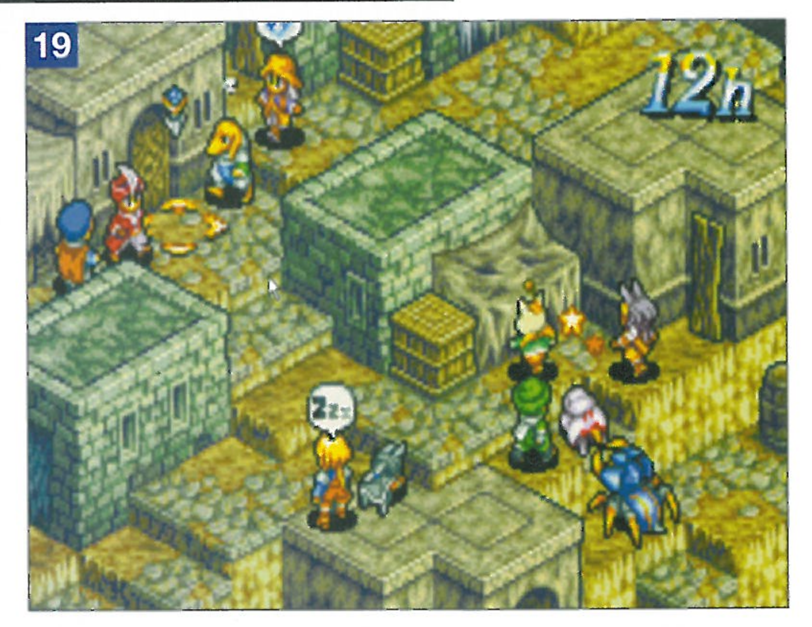
CONSEJOS

Utiliza personajes con **gran potencia física, un mago negro, un mago blanco y un mago temporal para acelerar tus ataques.** Elimina a los dragones en primer lugar, teniendo cuidado con sus hálitos y con el contraataque del Hielodraco. [18] **Evita tener a varios personajes situados en fila, hacia delante, para impedir que el Totema infrinja graves daños a todos** ellos. Cuando hayas acabado con los peligrosos dracos, concentra todas tus fuerzas para vencer al Totema Adrammelech.

Otra técnica puede ser **dormir, con la habilidad Ovejas locas del Animista, por ejemplo, a los 3 dracos y acabar directamente con el Totema,** o atacar a los enemigos dormidos con ataques mágicos para evitar sus potentes ataques.

12ª MISIÓN: DE FUGA EN JAGD

Descripción: ¡Durante el vuelo de estreno de mi zeppelín, me atacó un caco! ¡El criminal se esconde en Jagd Dorsa, kupó! ¡Atrapádlo!
Remite: Nono, aprendiz maquinista
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 15-17
Coste: ----
Premio: - 16000 guiles
- Cumbra de Kudik
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Jagd Dorsa
Enemigos: 1 Mago Azul (Nivel 13), 1 Cazador (Nivel 13), 1 Asesino (Nivel 14), 1 Ninja (Nivel 14), 1 Antoleón (Nivel 12), 1 Capadura (Nivel 12)













CONSEJOS

Tras hablar con el hermano de Montblanc en la taberna del Puerto Baguba, sitúa el Jagd Dorsa en el mapa y entra en su territorio.

En este **lúgubre paraje, donde las leyes no existen,** tendrás que eliminar a unos enemigos muy peligrosos. Los que deberás eliminar más rápidamente son **el Asesino, el cual puede matarte de un solo disparo, el Ninja, que con la habilidad 2 armas puede causar graves daños, y el Mago Azul, que puede dormir a todo tu clan** con el conjuro Buenas Noches. [19] **Utiliza ataques mágicos para eliminar a los enemigos a distancia** y fuertes ataques físicos para los que se vayan acercando. También es **casi imprescindible tener un mago temporal, con habilidades de mago blanco, con las habilidades Esna y Cura** para regenerar al grupo cada turno y utilizar prisa en tus personajes.

13ª MISIÓN: CORTESANOS

Descripción: Se busca información sobre la recompensa que ofrece el palacio. Vete a hacer una visita al palacio para averiguarlo.
Remite: Clan OX
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 16-18
Coste: 3300 guiles
Premio: - 17200 guiles
- Desierto Jeraw
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Donde esté el personaje vestido de azul.
Enemigos: 1 Paladín (Nivel 15), 1 Mago Rojo (Nivel 13), 1 Mago Negro (Nivel 14), 1 Luchador (Nivel 14), 1 Sabio (Nivel 11), 1 Mago Temporal (Nivel 14)

CONSEJOS

Lo más recomendable en esta misión es **acabar rápidamente con el Paladín, para que no cure o resucite a sus compañeros.** También debes tener en cuenta que **el Mago Negro rebotará todos los ataques mágicos con los que le ataques,** afectando al personaje que lo haya utilizado.

Otras características importantes pueden ser **la fuerza física del Luchador o la gran evasión del Sabio,** el cual, te envenenará en cuanto le surja la ocasión.

Utiliza un mago blanco y un asesino para resolver la situación más fácilmente. [20]

14ª MISIÓN: RELOJ DORADO

Descripción: Alguien está vendiendo falsificaciones de nuestro "Reloj de arena dorado ™" en el desierto Jeraw. Investígalo por favor.
Remite: Belta S.A.
Dificultad: Baja
Nivel Recomendado: 17-19
Coste: 3600 guiles
Premio: - 18000 guiles
- Muscadet
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Desierto Jeraw
Enemigos: 1 Alquimista (Nivel 16), 1 Mago Temporal (Nivel 16), 1 Manitas (Nivel 15), 1 Malabarista (Nivel 14)

CONSEJOS

Ritz y Shara están de vuelta y, como la vez anterior, te ayudarán a salir airoso del combate. [21]

Los enemigos son muy poco numerosos, aunque tienen varios **ataques bastante peligrosos. Uno de ellos, el ataque Meteoro del Alquimista,** que puede causar muchos daños a todos los integrantes del clan, **o los ataques temporales del mago** que podrán paralizarte totalmente. Utiliza los personajes que desees para acabar con ellos, ya que **es difícil encontrarse con problemas si has llegado a la misión con un buen nivel general.** [22]

15ª (A) MISIÓN: FUGITIVO

Descripción: Por orden de Su Majestad la Reina Remedí, los jueces registrarán los pueblos de Ivalice en busca del presunto sospechoso.
Remite: Palacio de Bervenia
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 18-20
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Muscadet
Enemigos: 1 Templario (Nivel 17), 1 Templario (Nivel 16), 1 Paladin (Nivel 17), 1 Caballero Mogu (Nivel 16), 1 Caballero Mogu (Nivel 15), 1 Artillero (Nivel 16), 1 Sabio (Nivel 15)

CONSEJOS

Tener un buen nivel en todos tus personajes y disponer de habilidades mágicas de gran potencia serán indispensables para no tener problemas.

El Paladín, el artillero y los templarios son los enemigos con los que tienes que tener más cuidado. Elimínalos uno a uno utilizando potentes **ataques mágicos con tu mago negro.** [23] A los caballeros mogu y el sabio los puedes eliminar perfectamente **utilizando un asesino y un Gladiador.** [24]

15ª (B) MISIÓN: EXODO

Descripción: ----
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 19-21
Coste: ----
Premio: - 19600 guiles
- Pantano Uladon
Objetivo: Destruye los blancos
Lugar: Muscadet
Enemigos: 1 Cazarunas (Nivel 21), 8 Avatares (Nivel 18)

CONSEJOS

En cuanto acabes con la misión 15 serás enviado a la prisión para hablar con Cid, y ya que estás, aprovechar para **acabar con el siguiente Totema.**













Asegúrate de tener **bastantes Ultrapociones o Pociones X, ya que en este combate Marche está totalmente solo** y las va a necesitar.

En cuanto dé comienzo el combate, **ataca a Babus fuertemente** y utiliza las pociones para restaurar la vitalidad después de que **el Cazarunas utilice sus devastadoras habilidades, Gravedad y Estallar.** Cuando este último haya caído, tranquilamente, destruye todos los Avatares para conseguir el Totema de los Viera. [25]

16ª MISIÓN: GRAN ENCUENTRO

Descripción: Tras los descubrimientos históricos en el Pantano de Uladon, la Real Academia de Magos afirma que debe de haber mucho más sin descubrir...
Remite: Alazare, "orejas"
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 20-22
Coste: 4200 guiles
Premio: - 20400 guiles
- Desierto Gotor
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Pantano Uladon
Enemigos: 1 Luchador (Nivel 19), 1 Luchador (Nivel 18), 1 Ladrón (Nivel 19), 1 Ladrón (Nivel 17), 1 Obispo (Nivel 17), 1 Obispo (Nivel 18)

CONSEJOS

Como **varios enemigos podrán rebotar la magia,** utiliza con prudencia tus ataques para no tener ninguna sorpresa. Emplea **ataques físicos para eliminar los obispos e impedir que curen a sus aliados.** Asimismo, los luchadores y los ladrones caerán fácilmente ante **invocadores o magos, rojos o negros.** [26]

17ª MISIÓN: DE PATRULLA

Descripción: El famoso "Espejismo de Gotor", atrae a muchos turistas y, desgraciadamente, también a los ladrones. ¡Queremos ayuda para patrullar la zona!
Remite: Oficina de turismo, Gotor
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 20-22
Coste: 4200 guiles
Premio: - 21400 guiles
- Dunas de Delia
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Desierto Gotor
Enemigos: 1 Obispo (Nivel 18), 1 Monje Blanco (Nivel 17), 1 Gladiador (Nivel 20), 1 Defensor (Nivel 20), 1 Soldado Dragon (Nivel 19), 1 Soldado (Nivel 18), 1 Soldado (Nivel 17)

CONSEJOS

Tras el fortuito reencuentro con tu hermano pequeño Doned, la batalla dará comienzo. [27]

El Defensor y el Obispo pueden sanar las heridas, por lo que tendrás que eliminarlos en cuanto puedas. Utiliza **magia negra e invocadores** para acabar con todos lo más rápido posible. [28]

18ª (A) MISIÓN: ARENAS CALMAS

Descripción: Las "arenas ruidosas" en las Dunas de Delia pararon de ladrar sin explicación. Tuvimos que cancelar muchas excursiones. Investígalo...
Remite: Oficina de turismo, Delia
Dificultad: Baja
Nivel Recomendado: 22-24
Coste: 4500 guiles
Premio: - 22600 guiles
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Dunas de Delia
Enemigos: 1 Bismatar (Nivel 23), 1 Templario (Nivel 21), 1 Templario (Nivel 20), 1 Titania (Nivel 20), 1 Titania (Nivel 19)

CONSEJOS

Al ser totalmente imposible derrotar a Llednar, lo único que deberás hacer es **atacar a sus secuaces durante varios turnos.**

En cuanto Llednar intente atacar a Marche, Don Cid aparecerá en escena evitando que continúe con dicho ataque y la misión habrá concluido. **Utiliza magia Sacra para sanar los posibles daños** que te puedan causar. [29]

18ª (B) MISIÓN: MATEUS

Descripción: ----
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 24-26
Coste: 4500 guiles
Premio: - 22600 guiles
- Bosque de Materi
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Dunas de Delia
Enemigos: Totema Mateus (Nivel 24), 2 Vampiros (Nivel 22), 2 Vampiros (Nivel 21)

CONSEJOS

Los vampiros pueden llegar a ser muy peligrosos si no tienes el equipo adecuado. **Utiliza varios magos blancos con las habilidades Esna, para curar el envenenamiento, y la habilidad "Cura +" para atacar a los Vampiros.** Este ataque es posible porque, como en anteriores entregas de la saga, **los vampiros son zombies y por lo tanto la curación les afecta de forma destructiva.**

Cualquiera de los vampiros eliminados **resucitará al cabo de 3 turnos, o sea que elimina rápidamente a Mateus con ataques físicos y magias,** y evita todo cuanto te sea posible a sus compañeros. [30]

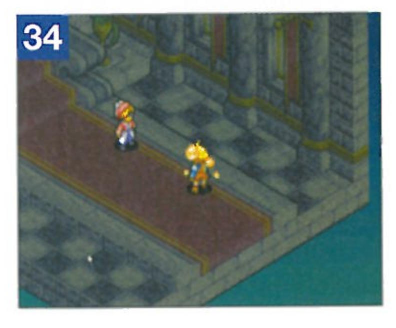
19ª MISIÓN: MATERINA

Descripción: Falta poco para el día de la "Audiencia real". La materina está muy demandada. Búscame un poquito del mineral en el bosque de Materi.
Remite: Pallas, alquimista
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 24-26
Coste: 4800 guiles
Premio: 23400 guiles













Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Bosque de Materi
Enemigos: 1 Asesino (Nivel 23), 1 Francotirador (Nivel 21), 1 Chaman (Nivel 23), 1 Mago Rojo (Nivel 22), 1 Mago Blanco (Nivel 20), 1 Invocador (Nivel 21)

CONSEJOS

El mago blanco que tiene el bando contrario dispone de "Lazaro +", por lo tanto será tu principal objetivo, ya que de lo contrario, utilizará su turno para **resucitar a cualquier personaje enemigo que hayas eliminado con antelación.** [31]

El asesino y el mago rojo serán tus siguientes objetivos por sus peligrosos ataques. Sobre todo porque **el asesino puede eliminar a uno de tus hombres de un solo golpe.**

Para quitártelos de enmedio puedes utilizar tanto ataques mágicos como físicos.

20ª (A) MISIÓN: HOY EN DÍA

Descripción: Hoy es el día festivo de la "Audiencia real" y el palacio abre las puertas al público. Demuestra tu cariño por la familia real.
Remite: Portavoz del palacio
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 24-26
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Palacio
Enemigos: 1 Caballero Mogu (Nivel 22), 1 Gladiador (Nivel 23), 1 Gladiador (Nivel 22), 1 Templario (Nivel 24), 1 Alquimista (Nivel 21)

CONSEJOS

Los 2 Gladiadores y el Templario podrán causarte problemas por sus tremendos ataques físicos. La mejor forma de prevenir dichos ataques es **utilizar ataques mágicos y físicos a distancia, mediante francotiradores o arqueros.** También pueden serte de gran ayuda los Combos.

De igual modo, será necesario **tener disponible a un mago blanco o a un obispo con las habilidades "Cura +" y Lázaro.** [32]

20ª (B) MISIÓN: LLEDNAR

Descripción: ---
Dificultad: Muy Baja
Nivel Recomendado: 24-26
Coste: ----
Premio: - 25000 guiles
- Cueva Tubola
Objetivo: Sobrevive
Lugar: Dunas de Delia
Enemigos: 1 Bismatar (Nivel 26)

CONSEJOS

Al acabar la misión anterior, Babus te ayudará a salir de la habitación y te llevará ante el príncipe Mewt, aunque sea por interés propio.

Si tienes unas buenas botas podrás alejarte de Llednar continuamente sin que pueda hacerte nada, ya que lo único que debes conseguir es **sobrevivir a sus ataques por un tiempo determinado.** [33] Y si se te ha metido en la cabeza eliminarlo "por tus... honores", ve sacándote la idea, porque es imposible.

Si no puedes colocarte lo suficientemente lejos de sus ataques porque no tengas botas, **deberás estar provisto de una buena cantidad de Pociones X** para resistir hasta que llegue el Don Cid. [34]

21ª MISIÓN: FILÓN ESCONDIDO

Descripción: Todo el mundo sabe que el mitrilo de la Cueva Tubola se agotó en la rebatiña. Pero, mi abuelo dice en su testamento...
Remite: Escobar, minero
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 26-28
Coste: ----
Premio: - 26200 guiles
- Llanura de Deti
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Dunas de Delia
Enemigos: 1 Animista (Nivel 26), 1 Mago Azul (Nivel 25), 1 Monje Blanco (Nivel 26), 1 Caballero Mogu (Nivel 25), 1 Sabio (Nivel 26), 1 Malabarista (Nivel 24)

CONSEJOS

Como era de esperar, al llegar a la cueva te estarán aguardando varios enemigos. Pero no te acongojes, porque este combate es muy simple. **Elimina al Monje blanco primero, para que no resucite a sus compañeros** y continúa con el resto. [35] **La magia se deshará sin problemas de la gran mayoría de los enemigos,** y si el Sabio se resiste utiliza habilidades físicas como **el Puño airoso del Monje blanco.** [36]

22ª MISIÓN: VALLE REAL

Descripción: Mewt y Remedí se han ido al Valle de ámbar. Antes de que te vayas allí, quiero que vengas a la Llanura de Deti.
Remite: Don Juez Cid
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 28-30
Coste: ----
Premio: - 27000 guiles
- Barranco Sienna
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Llanura de Deti
Enemigos: 1 Molbol Grande (Nivel 26), 1 Lilith (Nivel 26), 1 Electrodraco (Nivel 27), 1 Bengal (Nivel 26), 1 Trabalenguas (Nivel 25)

CONSEJOS

En este espacio arbolado te darás de bruces con **un elenco de animalillos muy peligrosos, ya que todos ellos disponen de ataques que pueden causar grandes daños** a uno o varios de tus personajes.

Los ataques más a tener en cuenta son **el electroplasma del Bengal,** que












provoca el estado Piedra; **el aliento fétido del Molbol,** que causará multitud de estados alterados; **el ciclón de Lilith** reducirá la vida de cualquiera a la mitad, y **la muerte Nivel 5 del Trabalenguas** matará instantáneamente a cualquiera de los personajes que tengan un nivel múltiplo de 5. **Elimina rápidamente al Trabalenguas e intenta eliminar a los demás sin acercarte demasiado,** utilizando ataques mágicos potentes. **Aplicando Prisa en tus personajes más fuertes,** podrás acercarte a ellos con menos riesgos. [37]

23ª MISIÓN: ÁMBAR

Descripción: Quiero que me encuentres un poco de ámbar en el barranco Sienna. El ámbar contiene el poder del sol, utilizado en las anti-leyes.
Remite: Don Juez Cid
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 31-33
Coste: ----
Premio: - 28600 guiles
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Barranco de Sienna
Enemigos: 1 Mago Rojo (Nivel 30), 1 Francotirador (Nivel 29), 1 Asesino (Nivel 28), 1 Chaman (Nivel 28), 1 Esgrimidor (Nivel 28), 1 Invocador (Nivel 28)

CONSEJOS

Ritz está dispuesta a combatir por no dejar este mundo, y no te lo va a poner nada fácil. [38] **Sus ataques son más poderosos que antes y su doble magia causará muchos daños en tus tropas.** Recuerda que tan solo debes abatir a Ritz por lo que, en cuanto se ponga a tiro, acaba con ella lo más rápido posible para ganar la misión.

24ª (A) MISIÓN: VALLE REAL

Descripción: Gracias por esperarme, Marche. Podemos ir al Valle de ámbar cuando quieras. Dímelo en cuanto estés preparado.
Remite: Don Juez Cid
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 32-34
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Valle de ámbar
Enemigos: 1 Bismatar (Nivel 30), 1 Alquimista (Nivel 28), 1 Asesino (Nivel 29), 1 Ninja (Nivel 29), 1 Artillero (Nivel 27), 1 Ilusionista (Nivel 28)

CONSEJOS

En este combate, por fin, **podrás atacar a Llednar,** ya que tu amigo Cid le quitará la barrera que lo protege. [39]

Acósale utilizando tus mejores personajes en el cuerpo a cuerpo para acabar rápidamente con él, y **ten cuidado con su poderoso golpe Omega.** También podrás utilizar ataques mágicos no elementales, ya que los elementales no tienen mucho poder sobre el enemigo. [40]

24ª (B) MISIÓN: REINA REMEDI

Descripción: ---
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 34-36
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Valle de ámbar
Enemigos: Reina de lucha (Nivel 32), Famfrit (Nivel 29), Adrammelech (Nivel 29)

CONSEJOS

Junto a la reina, volverás a encontrarte a dos de los Totemas, pero con un nivel superior, así que la cosa se pone algo más que difícil.

Utiliza ataques físicos y mágicos para acabar con Remedi, vigilando en todo momento el nivel de vida de nuestros personajes y curándolos en cuanto empiecen a peligrar. No olvidemos que **nuestros enemigos son realmente contundentes.** [41]

24ª (C) MISIÓN: LI-GRIM

Descripción: ---
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 36-38
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Valle de ámbar
Enemigos: Li-Grim (Nivel 36), 2 Mateus (Nivel 28)

CONSEJOS

¡Ya estás en el último combate del juego! El último que hace falta superar para ver el final de la historia, claro.

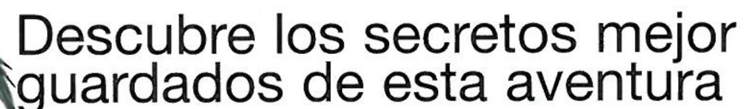
Este es **un combate realmente complicado si tus personajes no tienen el nivel adecuado** ya que, aparte de **la increíble evasión de Li-Grim,** la mujer, por decir algo, también tiene una extraordinaria fuerza, tanto en ataque como en defensa. [42]

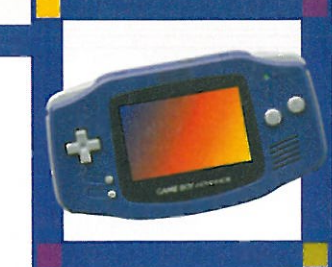
Acorrálala con varios personajes con los que puedas hacer Combos para destruirla lo antes posible, y así evitar sus ataques y los de los Totemas que la acompañan.

Aparte de los personajes que la ataquen físicamente, es **indispensable tener un Mago Temporal, para usar prisa en tus tropas, y un Mago Blanco, que vele por la salud del grupo.** También puedes atacar con magia, aunque es menos eficaz que los ataques físicos.

¿Y FIN? ¿YA ESTÁ?

¡FELICIDADES! ¡YA HAS TERMINADO LA HISTORIA! Qué bien, sí, pero, acabadas las 24 Misiones que forman parte de la historia, y tras presenciar el final de la aventura, aún queda bastante por hacer. La partida se grabará automáticamente para que, a partir de ahora, puedas **continuar con todos los objetos que hayas acumulado, y el nivel conseguido, para completar las 300 misiones de las que hace gala** este fantástico «Final Fantasy Tactics Advance».





Descubre los secretos mejor guardados de esta aventura

GOLDEN SUN 2

CUARTA ENTREGA

- Completamos las listas de Djinn e Invocaciones.
- Conoce las ventajas de transferir los datos de GS1.
- Paso a paso desde el Faro de Júpiter hasta Loho.

ANTES DE EMPEZAR...

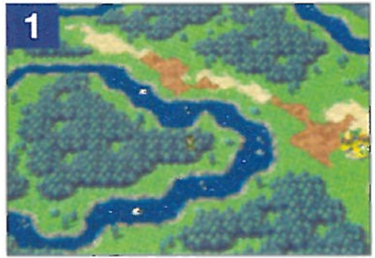
Vamos a completar la lista de Djinn, con los últimos ocho animalillos de «Golden Sun: La Edad Perdida», y también la de invocaciones, donde encontrarás las más poderosas de todo el juego.

LOCALIZACIÓN DE LOS DJINN

Completamos la lista de Djinn de esta segunda parte de Golden Sun. Algunos de ellos **están bien escondidos** pero, por suerte, nosotros te decimos dónde pillarlos. **Los necesitarás a todos para acceder al Templo de Anemos,** sumando los 28 de GS1.

- **37. Marte NUCLEO,** al este de Mitdir en combate aleatorio [1].
- **38. Júpiter CALMA,** en Loho, y es accesible tras derribar el muro de un cañonazo.
- **39. Venus MOHO,** está en Prox. Se ve fácilmente.
- **40. Mercurio GOTA,** se encuentra en el Faro de Marte.
- **41. Marte FUGA,** como Mercurio GOTA, está en el Faro de Marte.
- **42. Júpiter MONZON,** en la Isla del Tesoro, podrás cogerlo sólo si dispones de la psinergía Elevar.
- **43. Mercurio SERAC,** búscalo en la Cueva de la Isla, cuando tengas la psinergía Teletransporte.
- **44. Venus CRISTAL,** se encuentra en la cueva de Yampi. Usa Cavar para encontrarlo [2].

- **Nota:** Si no transferiste datos de GS1, hay 4 Djinn que puedes pillar en otros tantos lugares. Búscalos cuando ya tengas Elevar en la Isla del Tesoro, la Roca del Magma y la isla sudoeste Atteka. El cuarto está en Prox. Los Djinn que te encuentres serán aleatorios, seleccionados de entre los 28 que tiene GS1.



1



2

PSINERGÍAS CLAVES PARA AVANZAR

TELETRANSPORTE: Disponible una vez te equipas el objeto Telelapislázuli, que encontrarás en el Faro de Marte. Con esta psinergía podrás utilizar los símbolos como el que ves en la imagen [3] para llegar a sitios de otro modo inaccesibles. Es indispensable tenerla para completar el recorrido de las invocaciones y también pillar los Djinn que te faltan.

- **Nota:** Como verás, en esta entrega, el recorrido no llega hasta el faro de Marte. Será en la entrega final de la guía, en el próximo número de NA, cuando tengamos oportunidad de hacernos con esta última psinergía del juego.



3

INVOCACIONES DE DIFERENTES DJINN

Pues aquí tienes las últimas y más poderosas invocaciones del juego. Sobre todo con las dos últimas, Caronte e Iris, que encontrarás en el Templo de Anemos, causarás estragos en las hordas enemigas. Pero ya sabes que, para conseguirlas, hay que tener los 72 Djinn para porder entrar al Templo de Anemos. Por cierto, además son espectaculares a tope [4].

DESCRIPCIÓN	DJINN	PODER
Azul	4 Djinn Mercurio y 3 Djinn Venus	Un dragón de las profundidades. Necesaria lápida de invocación. Está en la Isla del Tesoro, tras derrotar al Mago Estrella.
Catástrofe	5 Djinn Júpiter y 3 Djinn Marte.	La personificación de la destrucción. Necesaria lápida de invocación. En la Cueva de la Isla, tras derrotar al Centinela.
Dédalo	4 Djinn Marte y 3 Djinn Venus.	Maestro Artesano de la antigüedad. Necesaria lápida de invocación. La encontrarás en la Cueva de Yampi, después de acabar con Balrog.
Caronte	8 Djinn Venus y 4 Djinn Mercurio.	Barquero del río Estigio. Necesaria lápida de invocación. Está en el interior del Templo de Anemos, nada más abrir la puerta de los 72 Djinns.
Iris	9 Djinn Marte y 2 Djinn Júpiter.	Diosa del arco iris, guía de las almas (no sólo es la invocación más poderosa, si no que además recupera PV al grupo). Necesaria lápida de invocación. Se encuentra en el interior del Templo de Anemos, tras derrotar a Dulahan [5].





Hacia el Faro de Júpiter

La Aldea Chamán resulta un lugar de obligada visita antes de abordar el faro. Allí aprenderás Levitar, tras ganar a Moapa en la prueba final. Después, y tras la visita a Mitdir, debes dirigirte al Faro de Júpiter. Una vez superado, Hans, Mía, Iván y Garet se unirán al fin a tu grupo.

1 ISLA KALT

■ **La isla Kalt es la pequeña isla helada situada justo enfrente del Límite Norte.** Allí hay una casa con una pareja de ancianos, y afuera un Djinn. Para atraparle, **ve deslizándote por el río helado y luego usa Enlazar en la cuerda** [6]. **El Djinn Mercurio GEL se unirá al grupo** sin oponer ninguna resistencia. Por cierto que hay también una manzana en un árbol ¿cómo pillarla? Pues, cuando Hans y lo demás personajes del primer Golden Sun ya estén en el grupo, vuelve por aquí y utiliza la psinergía Coger.

2 ASENTAMIENTO HESPERIA

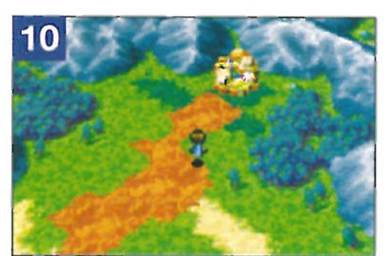
■ **Hesperia es la enorme isla al sudoeste. Se distingue fácilmente porque es la única que tiene gran un lago en medio.** Por la zona más oeste de la isla, desembarcando en la playa, puedes ver el Asentamiento Hesperia. Allí te hablan de **la Aldea Chamán, de un río y una cueva para llegar** [7], y también hay un Djinn.

■ **Utiliza la psinergía Planta en el brote que hay cerca de la cueva y, arriba, mueve la caja para tirarla por la parte izquierda.** Una vez hecho esto, vuelve a empujar la caja para que caiga aún más abajo y finalmente muévela a la derecha desde la valla. Así **podrás llegar al Djinn y a la cueva. El Djinn es Marte YESCA,** y se une sin luchar. En la cueva hay un cofre con 166 monedas [8].













Cueva de Aldea Chamán

Para llegar a esta cueva situada en Hesperia, hay que ir navegando entre los ríos. La forma más rápida de llegar (o quizás la única forma de llegar) es **entrar por el río del sur hacia el lago y desembarcar arriba, junto a la cueva** ya visible [9]. Por cierto que, por el mundo exterior, caminando por la zona norte –más o menos hacia el noroeste de la Aldea Chamán–, **podrás encontrar, en combate aleatorio, al Djinn Venus PETRA.**

Una vez dentro de la cueva, **usa torbellino en los arbustos de la izquierda** y avanza hasta la siguiente pantalla. Hay **un Djinn, es Mercurio RIZO,** pero ahora no puedes pillarlo. Cuando tengas la psinergía Elevar, vuelve aquí y entonces podrás cogerlo. Sigue adelante y **empuja el pilar de piedra para seguir avanzando y salir de la cueva** a la Aldea Chamán [10].

3 ALDEA CHAMÁN

■ **En este poblado la gente no te habla, pero puedes usar Leer Mente para saber lo que piensan.** Aunque, como verás, no parecen tener un buen concepto de Félix y los demás. Ve a la casa que está al lado de un cofre con Espiriguantes (para llegar, usa Planta en la zona oeste del pueblo) y, cuando intentes entrar, saldrá Moapa, el líder chamán del pueblo, con otros dos hombres de muy malos modos. **Habla con él y entrégale el Bastón Chamán,** sí ése que hasta ahora no parecía haber servido de mucho, y que ni siquiera podías tirar ni vender. Cuando se lo enseñes, te hablará del Jade Elevador, pero **hay que superar una prueba para obtenerlo. Se trata de La Prueba Final** [11] Ve al norte del pueblo para ponerte con el tema.

■ **Una vez allí, utiliza Torbellino en la roca para quitar la arena, y tendrá lugar una charla con Moapa.** Luego síguele y te explicará la prueba final. Se trata de atravesar pantallas llenas de

Hacia el Faro de Júpiter (continuación)

trampas, abrir hasta cuatro puertas por medio de un curioso método, que consiste en **meter objetos en los cofres y llegar arriba para luchar, mientras corres para ganar al adversario.** Es una carrera por llegar a la cima.[12]

- **Nota:** Los objetos dejados en los cofres azules se recuperan una vez ganes la pelea arriba, en la cima o, simplemente, te rindas. Por otra parte, no importa llegar en segundo lugar, ya que peleas igual.

■ **Hay dos caminos, y el de la izquierda resulta ser más sencillo.** Si Moapa te ganase al atravesar una pantalla, **deberás colocar dos objetos en lugar de uno para avanzar.** Ten en cuenta esto porque luego, en la cima, hay una pelea y no te conviene llegar desprotegido. De todas formas, a poco que te des prisa, es difícil que Moapa te tome la delantera.

■ **Elijas el camino que elijas, una vez vez llegues arriba tienes que combatir contra el líder chamán,** que peleará acompañado de dos soldados. Para **saber el recorrido de cada camino con detalle, mira el recuadro de la derecha, "La Prueba Final".**

■ **Sus ataques físicos son muy poderosos, y Moapa tiene entre 3000 y 3400 PV.** Con que llegues en nivel 32, vale para ganar esta pelea, y puede haber más de una estrategia para ganarla. Nosotros te proponemos casi que **la misma estrategia de batallas como la de Poseidón.** Ahora quizás es un poco arriesgada pero, bien hecha, resulta rápida y efectiva, y sólo requiere de algo tan sencillo como lo que has venido haciendo hasta ahora: **preparar a todos los Djinns antes de la pelea.** De esta forma, empieza la pelea para abrasar a Moapa con **las invocaciones más fuertes** (que le quiten por lo menos del orden de 450/500 PV en cada ataque). Para el segundo turno emplea, con alguno de los personajes, **magias de curación o de resucitar** si es necesario, mientras **con los otros tres del equipo sigues invocando** [13]. En tres o cuatro turnos, tanto Moapa como sus colegas deberían haber caído. **El Jade Elevador es la recompensa,** y equipado te permite usar la psinergía Levitar.

■ **Una vez lo derrotes, aparecerás automáticamente en el pueblo.** Ahora los habitantes ya son amables y todos te hablan. Y además abren las puertas de sus casas. Así que, ahora es el momento de pillar el Djinn que hay por esta zona. Entra en la casa al este del pueblo para poder **ir hasta el pilar de piedra** que hay en la pantalla del Djinn. **Muévelo para que haga las veces de plataforma** y da un rodeo por la casa de Moapa, usando Enlazar, para pillar al bicho. **No hay que luchar y el Djinn es Júpiter AROMA [14].**

4 LA ENSENADA DE ATTEKA Y MITDIR

■ **La Ensenada de Atteka está en la gran isla al sur de Hesperia.** Para llegar, tienes que ir navegando por el río al este de la isla, el que está situado **entre dos playas [15]** hasta dicha ensenada, que permanece protegida del mar abierto por las rocas. Por eso, sólo yendo por el río podrás llegar.

■ **Una vez en Mitdir, ve a la derecha del pueblo según entras, y verás un sospechoso montón de arbustos. Cava en el claro del centro para encontrar el Djinn Venus SAL,** que se une sin luchar. Al este de Mitdir están construyendo el ala que falta para el barco **[16]** y allí está el Templo de Anemos, al que podrás acceder una vez tengas todos los Djinns.

■ **Te habrás dado cuenta de que, en Mitdir, existen varios minijuegos con los que ganar dinero u objetos [17].** Hay un minijuego de tragaperras, donde **se emplean los tickets de juego que hasta este momento no parecían servirte de nada.** También en los dos minijuegos de dados te puedes forrar ganando pasta. Vamos a ver cómo funciona cada juego:

Máquina tragaperras [18]:

Necesarios tickets de juego. Cada personaje puede llevar un máximo de 30, y lo obtienes como regalo al comprar en las tiendas, o incluso también lo puedes encontrar a la venta **en la tienda de objetos de Mitdir, por 50 monedas.** En cada apuesta puedes poner en juego hasta 4 tickets de una sola vez, aunque ya con uno puedes jugar. El número de tickets apostados tiene relación con las líneas de premio.

- Si apuestas 1 ticket, sólo tendrás la opción de ganar en **la línea central.**
- Si apuestas 2, serán **la linea central y también las de arriba y abajo.**
- Si apuestas 3, **todas las lineas en horizontal.**
- Y si apuestas 4, **todas las lineas, incluso en diagonal.**

La máquina tragaperras **tiene 5 lineas de premio, y puedes tirar otras tantas veces de la palanca.** Cuando tiras de la palanca, comienzan a girar los rodillos; se paran solos en unos segundos, pero también **puedes acelerar el proceso e incluso ir calculando tú mismo el icono que te interesa con el botón R.** Si en una tirada te interesa parar uno de los rodillos, debes pulsar el botón de abajo (nos referimos a los botones grandes con una estrella que aparecen en pantalla, debajo de cada rodillo). Y esto

La Prueba Final

LAS CUATRO PANTALLAS DEL CAMINO DE LA IZQUIERDA



Tan sencillo como utilizar Arena para subir la pequeña cascada, y usar Torbellino para quitar los arbustos de la derecha y continuar. El cofre de esta habitación contiene Poción.



Usa Estallar en el poste de la derecha para avanzar. En los tres cofres de aquí encontrarás Avellana, Poción y Frasco (para alcanzar uno de ellos debes usar estallar también en el otro poste).



Utiliza Aplastar en las dos estacas que hay levantadas, para hundirlas y poner sobre ellas dos de las columnas de piedra que hay aquí. De esta forma podrás cruzar sin que las otras estacas se hundan. Además, utiliza Torbellino para quitar los arbustos de la otra columna y ponerla en el centro, así de camino podrás alcanzar el cofre (ponlo todo tal como muestra la imagen).



Mueve las dos columnas de piedra una casilla abajo, y luego la antorcha de la izquierda para descongelar el pilar de hielo. Entonces, salta sobre el charco que se forma y utiliza Congelación para volver a levantar el bloque de hielo (si derrites el otro bloque de hielo, el de la derecha, puedes alcanzar el cofre, con Frasco en su interior). Así podrás llegar al fin hasta la cima.

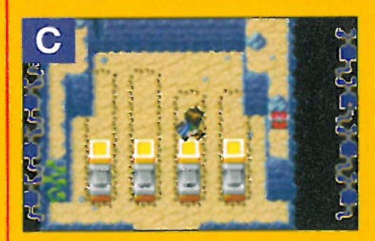
LAS CUATRO PANTALLAS DEL CAMINO DE LA DERECHA



Empuja el tronco que tienes de frente y así podrás pasar. Luego haz lo mismo con el tronco de la izquierda, para tirarlo al agua y llegar hasta el cofre. Finalmente, mueve la columna para que no estorbe y coloca el tronco que queda también en el agua.



Pon las columnas en forma de U, como ves en la imagen, para seguir avanzando. También, si pillas el cofre, encontrarás de nuevo un Frasco.



Si quieres coger el cofre, pon todas las columnas en la parte inferior. Pero lo que debes hacer para continuar es poner todas las columnas en la parte de arriba, a la altura de la columna que tiene maleza y que no hace falta que muevas .



Pon la columna entre las rocas, de forma que quede alineada con los dos chorros de agua, y así puedas avanzar saltando. El cofre guarda Poción.

es todo, el resto es tener suerte. Estos son algunos de los premios que puedes ganar, aunque hay muchas combinaciones posibles:
- 3 lunas y 2 corazones = Avellana
- 4 lunas y corazón = Frasco
- 3 lunas y 2 estrellas = Elixir
- 4 botas y 1 luna = Botas veloces (Aumentan defensa y agilidad)
- 3 lunas y 2 botas = Hiperbotas (Aumentan defensa y golpe crítico)

Dados de la Supersuerte [19]:

Se trata de tirar cuatro dados sobre el tapete. Aquí **se apuesta dinero, 310 monedas por cada tirada, y en nuestra opinión es la mejor forma de forrarse.** Las reglas del juego son que, primero, para ganar como poco lo apostado, hay que sacar una pareja. A partir de ahí puedes elegir si cobras o sigues apostando. Si optas por lo segundo, deberás adivinar si en la siguiente tirada sacarás mayor o menor número que en la anterior tirada, pulsando la opción que creas antes de volver a tirar.

Por ejemplo, empiezas y sacas una pareja, y un total de 18 sumando los cuatro dados. Vas a tener la opción de "Doblar" o "Cobrar". Eliges "Doblar" y la apuesta se pone en 620 monedas, entonces debes elegir si en la segunda tirada vas a sacar un número menor de 18. Por cierto que **si sacas el mismo número, pierdes.**

Puedes sacar pareja, trío, dobles parejas o todos iguales. A mayor coincidencia más sube la apuesta, y tienes **un máximo de 5 oportunidades para doblar** lo apostado.

Dados de la suerte [20]:

Tienes que tirar dos dados a la vez, uno con cada mano. Puedes subir o bajar las manos antes de tirar, y esto influye en el resultado. Nosotros hemos visto que **con las manos arriba del todo (y al menos en los momentos que hemos jugado) hay mayor probabilidad de sacar un perfecto.** Sobre el tapete hay números del 1 al 6. Si, por ejemplo, tiras los dados y ambos caen en la línea del 4 ya tienes mínimo una pareja. Si uno de los dados sale también con 4 pues sacas un trío, y si ambos terminan de rodar con la misma puntuación en una misma línea, es un juego perfecto y te ganas por lo menos del orden de 1550 monedas. Si además haces coincidir esto con los números del "Bonus por Perfecto" -que sale en la esquina y cambia en cada tirada- **puedes triplicar o incluso quintuplicar el dinero** ganado.

5 FARO DE JÚPITER (AL NOROESTE DE MITDIR)


12



13



14


15


16



17

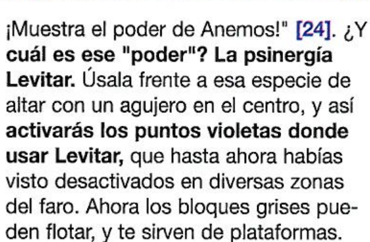


18


19



20



■ **Lo primero es entrar en el faro y salir por la parte izquierda** (ya que la puerta de enfrente está bloqueada y hay que dar un rodeo), hasta **el agujero que hay fuera, donde debes usar Baguio [21].** Si antes de usar Baguio sobre dicho agujero lo haces sobre los arbustos que hay por la derecha, encontrarás una Menta.

■ **Ya en la cueva de abajo, si usas Baguio en los arbustos, hay una Planta Agresiva,** que te dará otra Menta cuando la derrotes. **Debes ir por la derecha, donde hay una zona de Levitar.** Utiliza esta psinergía, que tendrás que usar un buen puñado de veces más en este faro. Arriba, mueve la columna hasta el interruptor para abrir las dos puertas. Sí, es por eso que tenías que dar ese rodeo desde el principio para seguir avanzando [22].

■ **Cuando veas esa especie de pozo con un haz de luz vertical que va hacia arriba, entra por la puerta izquierda, para avanzar hasta el piso superior.** Allí, haz rodar las columnas. **Primero la de arriba, luego la de la izquierda,** para después completar el "puzzle" moviendo las dos que quedan [23]. Por cierto que, **moviendo la columna vertical hacia la derecha es como se alcanza el cofre,** que tiene Túnica Furias. Si, más adelante, usas **Baguio en el punto entre las dos estatuas,** te toparás con una puerta roja. Y para abrirla antes necesitas la llave, así que, ¡a por ella!

■ **Dicha llave está arriba, algo más adelante, pero de momento resulta inalcanzable,** así que ve hasta la cima del faro y continúa por el otro lado, hasta que llegues donde un mensaje que dice "Portador de la estrella... ¡Muestra el poder de Anemos!" [24]. ¿Y **cuál es ese "poder"? La psinergía Levitar.** Úsala frente a esa especie de altar con un agujero en el centro, y así **activarás los puntos violetas donde usar Levitar,** que hasta ahora habías visto desactivados en diversas zonas del faro. Ahora los bloques grises pueden flotar, y te sirven de plataformas.

■ **Ahora puedes pillar la Llave Roja en la habitación contigua, usando Levitar [25].** Mueve también el bloque central para que flote y puedas usarlo de plataforma. Luego, para volver, ve fuera y **coloca el bloque sobre el puente, pisa el interruptor y el bloque caerá al vacío.** Así, dando este rodeo, podrás volver a la puerta roja.

Zona oeste

■ **Abierta la Puerta Roja, tienes acceso a la zona oeste del faro.** Primero hay que evitar los torbellinos que escupe una cara de piedra cada vez que te pones frente a ella. En esta zona **hay una Llave Azul, a la que, desde donde estamos, no podemos acceder.** Pero esto se arregla: en una pantalla más arriba, llena de baldosas rompibles, ve por la izquierda y **usa Levitar para ir hasta la columna, que debes mover hasta ponerla encima del interruptor.** Luego ve hasta el otro punto de levitar, siempre caminando por las baldosas claras, y usa esta psinergía para poder pasar. Además, si te tiras por la baldosa que está más separada de las otras, puedes llegar hasta la imprescindible Llave Azul [26].

■ **Después de pillarla, sube hasta la cima de esta zona oeste, y allí empuja el bloque hasta el hueco, junto a la estatua del arquero [27].** Este lánzara una flecha y una de las dos estatuas que sujetan esa "semi-esfera" de la cima del faro, se elevará. Resulta obvio que **ahora debes ir hasta la zona este, a la que se accede abriendo la puerta azul,** y hacer que la otra estatua también lance una flecha.

■ **Vuelve entonces hasta la pantalla donde hallaste Túnica Furias, y de ahí al piso inferior para mover el bloque de la derecha del todo, y así hacerlo levitar.** Después, empuja **un bloque con una raya vertical hasta el hueco, para que fluya la "corriente" de Levitar** hasta el punto que aún permanece apagado [28].

■ **Pero, una cosilla antes de avanzar por ahí: usa Baguio para ir al piso de arriba y empuja al hueco ese bloque que parece un pararrayos [29].** Esto activará el flujo en los conductos de levitación, así que **regresa hasta la pantalla donde está el haz de luz y levita hasta él,** para que te suba arriba del todo, hacia la puerta azul.

Hacia el Faro de Júpiter (continuación)

Zona este

■ **Utiliza Levitar ya fuera, y la estatua escupirá un torbellino que te llevará hasta la zona este del faro.** En la primera pantalla con puzzle de esta zona, usa Levitar, y empuja el bloque al hueco del centro. Entonces, **levita de nuevo hasta el otro bloque y ponlo en el hueco de abajo [30]**.

- **Nota:** para pillar el Djinn de esta pantalla, coloca el bloque con la raya horizontal en el hueco del medio de la pantalla, y el que hace esquina, en la esquina inferior. Así podrás llegar al Djinn levitando. Por cierto, es el **Djinn Júpiter ESPIRAL.**

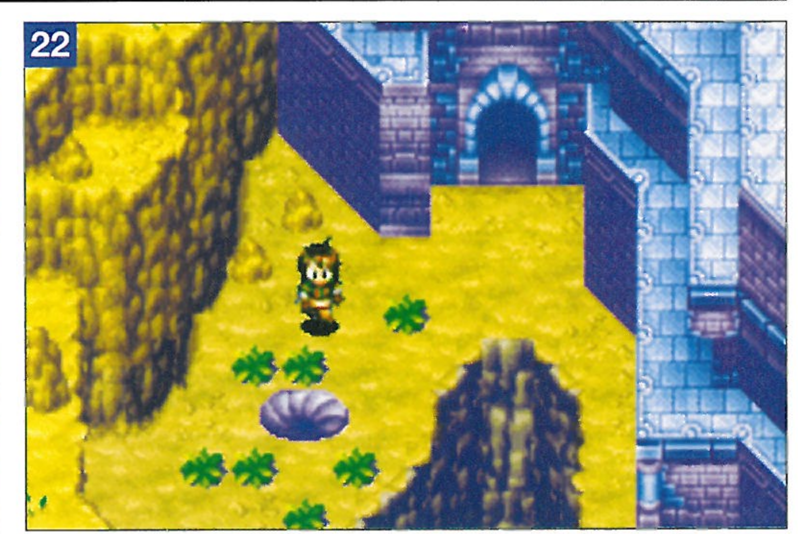
■ **Arriba hay una zona llena de puntos para Levitar.** Simplemente, lo que tienes que hacer es **usar Levitar y esquivar los torbellinos [31]**. Por la izquierda hay un cofre con Espada Faetón dentro, y por la derecha, el camino "güeno".

■ **Ya en la cima, haz lo mismo que hiciste en la parte oeste con el arquero, y así llegará la flecha hasta la otra estatua en la cima del faro, que sujeta esa semi-esfera de piedra.** Ahora, ve hasta la cima para encender el faro, y de camino tendrá lugar el encuentro con Hans y los demás, en una situación un tanto comprometida. Tras una serie de charlas y demás, y **un encuentro con Alex que cura a todo tu equipo,** Félix va con Piers a la cima para encender al fin este faro. Arriba esperan Agatio y Karst, y entonces **tiene lugar el peleón contra este par de malutos [32]**.

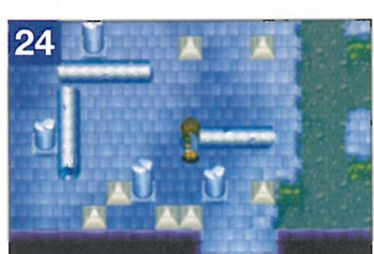
■ **Si llegas con un nivel 34 como mínimo, será suficiente para ganar esta pelea.** El colega **Karst tiene unos 3000 PV**, y entre sus ataques destacan Fiesta Djinn, que agota a un Djinn de cada personaje en tu grupo, Muerte Súbita (un ataque físico), SuperNova, Deflagración y AuraCura. **Este tipo es más débil a los ataques físicos. Agatio, sin embargo, es menos resistente a ataques mágicos, tiene algo más de 4000 PV** y goza además de magias muy poderosas como Meteoro, Llama Rotora, Debilitar, Chorrodragón (por cierto, que este ataque lo puedes tener tú con la Masamune) o Jaula. Tras un par de turnos **vendrá Nadia, y luego Sole,** para que el grupo esté completo **[33]**.

Ateniéndote a lo que te acabamos de comentar, lo suyo es **centrar tus ataques físicos en Karst,** intentando lanzarle también **alguna magia que le baje la defensa.** Una vez quede sólo Agatio, la pelea será más llevadera, y tendrás que **atacarle con magias e invocaciones. Ganarás 5813 puntos de experiencia por ganarles, y recibirás una Materia Oscura que se puede forjar en Yalam [34].**



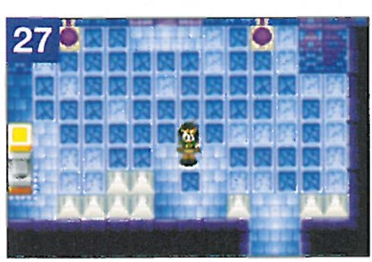








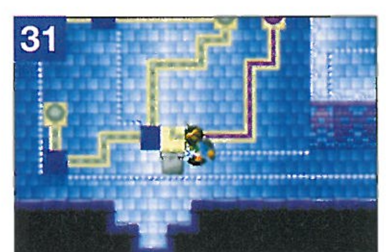


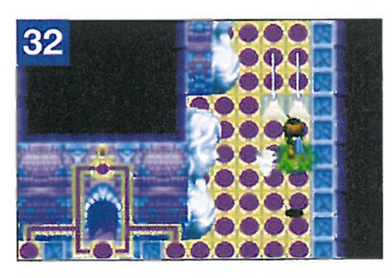


















Hacia la última roca elemental

Parece que ya sólo queda el Faro de Marte por encender, pero aún hay cosas por hacer antes de llegar hasta dicho faro. Lo primero, comprobar la mejora del barco Lemurio, que ahora puede volar. Luego te espera la Roca del Magma, aunque no está de más que revisites algunos sitios como la Aldea Chamán.

NUEVOS COMPAÑEROS EN MITDIR

■ **Vuelve a Mitdir para encontrarte con Hans y los otros.** Tras la extensa e interesante charla, todo el grupo está unido. Ahora está formado por Félix, Nadia, Sole, Piers, Hans, Garet, Mia e Iván. Si no has transferido datos de GS1, los encontrarás en el mismo nivel y sin la psinergías Fuerza, Ocultación y Paralizar, y por tanto te faltarán algunas habilidades para conseguir objetos importantes en el juego. Sin embargo, tampoco es imprescindible. Con los 8 en el grupo, y por tanto con sus psinergías, utiliza Fuerza (que como hemos dicho la tendrás si has metido los datos del GS1) en el tronco del hueco cortado, detrás de la posada, para hacer salir **al Djinn Marte BRILLO** [35].

Cueva de Angara

Esta cueva se encuentra **al este de la Isla Kalt.** Busca una playa por ese lado, y verás al norte la cueva. Dentro, mueve el primer bloque que ves con Desplazar, y luego el otro para ponerlo encima. Así puedes **alcanzar la lápida de invocación de Flauros** [36].

1 UN BARCO ALADO

■ **El barco ahora tiene alas, y con el botón B puedes realizar un vuelo rasante que te permite pasar por encima de ciertas rocas en el mar, y también volar tierra adentro.** Aunque debes saber que consume puntos de psinergía (PP). Antes de zarpar, te entregan **un cofre con Orihalcon** (sólo con datos transferidos de GS1), que podrás forjar en Yalam para conseguir la espada Excalibur. También, y **ya que por fin tienes Elevar, úsalo en la roca de la ensenada** (en la pantalla anterior a la del barco), y **utiliza Baguio sobre el arbusto para descubrir al Djinn Venus GEO.**

Caverna de Atteka

Esta al suroeste del continente ¿Cómo llegar? Ahora que tu barco puede volar, **simplemente toma el río por el que fuiste de camino a la ensenada,** pero en lugar de ir hacia allí, dirígete hacia el sur. Luego vuela rodeando la montaña junto a la cueva y finalmente baja del barco para entrar. Dentro de esta cueva hay una lápida de invocación. Usa Secar de Piers para quitar el agua, y baja a por **la lápida de Coatlicue** [37].

2 DE VUELTA A LA ALDEA CHAMÁN

■ **En la Cueva de Aldea Chamán hay un encuentro con tres personajes,** siempre que hayas transferido los datos de GS1: Azart, Navampa y Satrag, **eliminados por Hans en las rondas del Coloso.** Tienes que pelear, pero es muy fácil. Simplemente dales caña con unos cuantos ataques físicos, y al final **recibirás 1250 de exp. y una camisa dorada** de regalo.

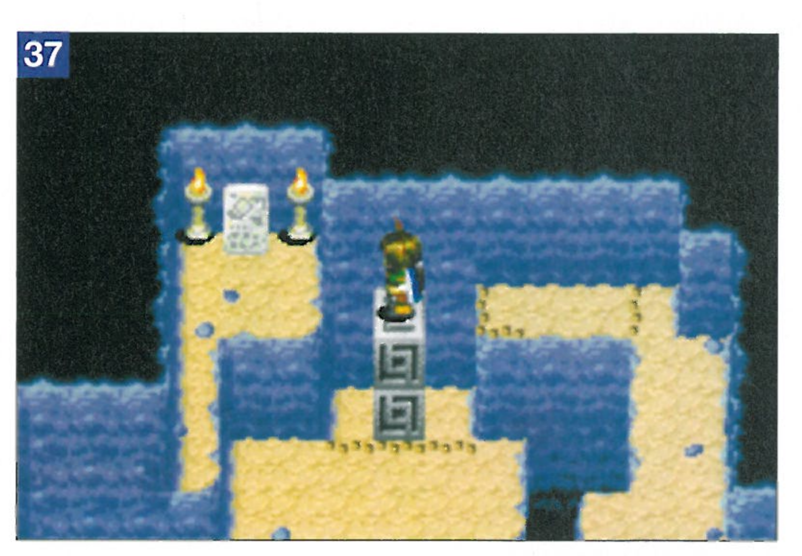
■ **Ya en el pueblo, ve hasta donde estaba La Prueba Final, por la parte izquierda.** Arriba, **usa Levitar para entrar en la cueva, y dentro, Elevar.** Llegarás así a una pantalla con tres estanques, un cofre y un esquivo Djinn Júpiter volando por ahí. Pues bien, **usa Revelar en los estanques para ver las plataformas ocultas y así poder golpear al Djinn,** para que caiga al suelo. Es **Júpiter GRITO.** Por cierto, en el cofre hay Elixir.

3 ROCA DEL MAGMA

■ **Usa Elevar en la roca del principio, y así podrás acceder a la mazmorra de la Roca del Magma.** Lo primero es **subir por las escaleras de la pared exterior** (ya que si entras por la puerta principal no ibas a poder avanzar), y **utiliza Estallar en la cara que hay a la derecha,** para que escupa una llama y destruya el poste de enfrente. A partir de ahora, **recuerda utilizar la psinergía Estallar en esas caras, para provocar diversos efectos** como escupir fuego o impulsar plataformas que te permitan avanzar [38].



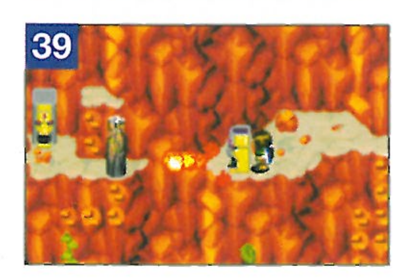
36



37



38



39



40



41

■ **Ya en la cima, empuja el bloque de piedra a la derecha, y ve saltando sobre los dos postes rompibles.** Cuando saltas una vez sobre ellos, se resquebrajan y, al segundo salto, se rompen. Por eso, **debes ir saltando hasta el pilar de piedra, y luego volver a saltar sobre el poste,** para que se derrumbe y puedas alcanzar la cara [39]. Entonces usa Estallar en la misma y avanza a la pantalla de la derecha. Si das ahora un pequeño rodeo descendiendo y a la izquierda, podrás pillar **una Cola de Salamandra del cofre** que hay allí.

■ **En el interior de la mazmorra, usa Estallar para hacer llegar el fuego hasta la gran cara, que llenará de lava la estancia.** Cuando llegues a esta misma pantalla pero por el lado izquierdo, p**ulsa el interruptor para levantar la presa, y hacer que todo se vacíe de lava.** Como comprobarás, hay que realizar esta acción varias veces en tu descenso hacia el corazón de la Roca del Magma, es decir, llenar de lava una estancia y luego, una vez hayas avanzado, usar las presas para eliminar dicha lava.

■ **En el piso inferior, investiga por abajo para encontrar al Djinn Marte FURIA** en una esquina, con el que deberás luchar. En la pantalla contigua, **mueve una columna para poder salir cuando todo esté lleno de lava** [40]. Las plataformas blancas solo se moverán una vez todo esté inundado. Y no dejes de pillar los cofres con **Cola de Salamandra y Corazón de Golem, éste junto a una presa.**

■ **Ya en la entrada principal de la mazmorra,** que como viste al principio estaba bloqueada, ve a la siguiente pantalla y comenzarán a salir rocas de la lava y llamas, y una roca volcánica "sospechosa" a la que ahora no puedes llegar. Pero **sí que puedes ir, por fin, hasta la pantalla con la lápida. Así Nadia aprenderá la psinergía Prender**. Y mientras sales de aquí ya tienes la primera ocasión de probarlo. Como ves, junto a la columna hay una llama; pues bien, **enciende tú la otra baldosa usando Prender desde la parte izquierda de la llama, para empujar el fuego al otro lado.** Así la columna se hundirá y podrás continuar.

■ **Finalmente, en la zona donde hubo esa explosión de rocas y fuego, enciende las dos baldosas junto a la columna y se abrirá una puerta oculta.** Ahora ya sí puedes **investigar la roca volcánica y extraer de ella una Bola de Magma**, que te va a resultar imprescindible en Loho, como verás en la siguiente entrega.



¡Sorpresa! Esta BATALLA aún no se ha terminado. Queda lo mejor.

REBEL STRIKE

ENTREGA EXTRA

- Todas las claves para arrasar en las misiones secretas.
- Hazte con todas las medallas de oro.
- ¡¡Y por fin, di adiós definitivamente al Imperio!

LAS MISIONES SECRETAS

MISIÓN 1: HUIDA DE LA E.M (10 puntos)

Disfrazado **como guardia de asalto imperial, encuentra y rescata a la princesa Leia.** Escapa de la Estrella de la Muerte con el Halcón Milenario.

OBJETIVO: Accede al elevador de seguridad.

Para cumplir este objetivo no tienes que disparar a nadie. **Sigue la cuña naranja y ve hasta el ascensor.**

OBJETIVO: Derrota a los enemigos del centro de prisioneros.

Ahora sí, ahora **dispara a todos los imperiales.** Cuando los elimines, la cuña naranja te indicará el destino.

OBJETIVO: Localiza a la princesa Leia.

Camina y dispara por el pasillo que hay detrás de la sala principal del centro de prisioneros. Cuando pasas cerca de las puertas de las celdas aparece el **símbolo del stick C. La tercera vez que aparezca** estarás al lado de la celda de Leia. Abre y entra a por ella.

OBJETIVO: Escapa del bloque prisión.

Después de rescatar a Leia, corre por el pasillo **hasta el símbolo rebelde** [1] y **dispara a la puerta junto a la que está.** Nada más.

OBJETIVO: Encuentra el Halcón y escapa.

Sigue la cuña naranja y llegarás al famoso foso en el Luke hace de tarzán para salvar a Leia. Ahora verás que por las tres puertas de acceso aparecen soldados imperiales. Pues **cuando te cargues a diez de ellos aparecerá el símbolo del stick C.** Púlsalo y usa el **rifle con el gancho** donde te indique la mira. Después, continúa hasta que encuentres el Halcón, elimina a todos los imperiales y avanza hasta el símbolo rebelde que aparecerá. La misión ha terminado.

Consejos para el oro.
Aquí lo difícil es conseguir el número de enemigos, así que nada más empezar tienes que ponerte a disparar. Con esto conseguirás que junto al ascensor aparezcan unos cuantos enemigos extras que serán vitales para conseguir la medalla.

MISIÓN 2: HUIDA DE HOTH (20 puntos)

Las fuerzas de Darth Vader han abierto una brecha en la base rebelde de Hoth. **Escapa con la princesa Leia.**

OBJETIVO: Escolta a la princesa Leia hasta su nave de mando.

Otra misión de tierra en la que tienes que **seguir la cuña naranja y disparar, pero esta vez con Hans Solo.** Cuando llegues a un pasillo con un **cañón láser, úsalo para eliminar imperiales.** Después sigue avanzando hasta que veas una animación.

OBJETIVO: Alcanza el Halcón Milenario.

Sigue avanzando y cuanto te **toque saltar con Hans procura no caerte.** Después simplemente continúa por el único camino posible.

OBJETIVO: Defiende el Halcón Milenario.

Este objetivo es fácil y divertido. Solo tienes que **disparar con el cañón láser del Halcón Milenario y evitar que los imperiales entren en la nave** o la misión terminará.

OBJETIVO: Inutiliza el Destructor Estelar y escapa a toda máquina.

Tienes que **destruir la bola que hay encima del destructor** [2], luego el escudo que tiene en la panza y **finalmente el puente de mando** (donde está la ventanita blanca). Si no te aclaras, **usa el ordenador de tiro y dispara a las zonas amarillas.**

Consejos para el oro.
Como casi siempre, hay que tener precisión, rapidez y no morir nunca. Un consejo, cuando veas un cañón láser no te pares a usarlo, y cárgate a los imperiales con la pistola. Ganarás segundos preciosos.

MISIÓN 3: ESCAPA DE BESPIN (20 puntos)

Hans Solo ha sido congelado y le llevan a la nave de Boba Fett. **Evita que Boba Fett deje la ciudad de las nubes y entregue a Solo.**

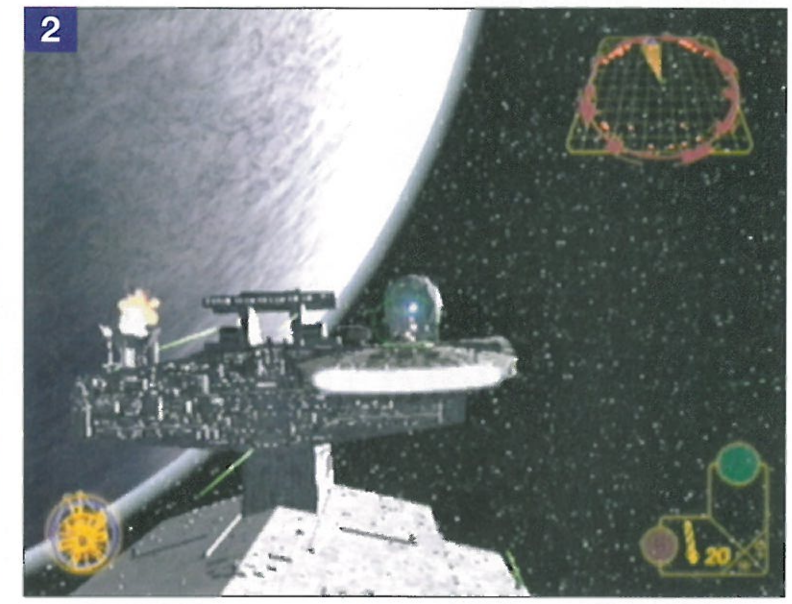
OBJETIVO: Intercepta a Boba Fett antes de que abandone la ciudad.

Nada más empezar verás un **símbolo rebelde junto a una puerta.** Ponte encima de él y usa la cruceta del panel de control para decirle a R2 que abra la puerta. Ahora **persigue a Boba Fett por los pasillos,** no pierdas a R2 y llámalo para abrir la siguiente puerta.

OBJETIVO: Escapa en el Halcón Milenario.

Procura no perderte. Para eso **sigue la cuña naranja,** no subas por las escaleras y **encontrarás la siguiente puerta que tiene que abrir R2.** Al fondo verás el Halcón Milenario [3].













OBJETIVO:
Elimina las patrullas de TIE.

Pues eso, aunque te parezca que hay muchos, los tendrás que destruir a todos. **Usa el stick C para disparar a los TIE que se pongan a cola.**

OBJETIVO:
Encuentra y rescata a Luke

Cuando elimines a todos los TIE verás un **símbolo rebelde al que te tienes que dirigir para salvar a Luke.**

OBJETIVO:
Huye hacia el punto de escape.

Pulsa el **botón R para acelerar.**

! Consejos para el oro.
Si consigues la mejora de los misiles de impacto guiados, también dispondrás de ella en el Halcón Milenario. El oro está chupado.

MISIÓN 4: ATAQUE CONTRA EL EJECUTOR (30 puntos)

Pilota un **caza Ala-A contra la nave insignia de la flota imperial,** el Súper Destructor Estelar Ejecutor.

OBJETIVO:
Destruye los cañones de iones que amenazan el Calamari.

Cada uno de los **tres destructores que amenazan el Calamari** tiene **ocho cañones de iones,** pero en principio solo tienes que **destruir los cuatro que miran hacia él.** Si usas la vista de cabina, podrás destruir los de cada destructor de una sola pasada [4].

OBJETIVO:
Destruye la cubierta de mando del Ejecutor.

Vuela bajo y usa los misiles guiados del Ala-A para acumular enemigos destruidos. Sigue la cuña naranja del radar y verás la cubierta de mando. Lánzate a toda velocidad, **usa la vista de cabina para afinar la puntería** y no pares de disparar [5].

! Consejos para el oro.
Para ganar un poco de tiempo puedes dejar que pase toda la animación del principio. Así, el primer destructor estará un poco más cerca y ganarás tiempo. En la primera parte de la misión, debes procurar derribar todos los TIE que puedas y destruir algún cañón de iones más de los estrictamente necesarios.

MISIÓN 5: RESISTENCIA REBELDE (30 puntos)

Lucha contra las oleadas de enemigos.

OBJETIVO:
Destruye a todos los imperiales.

Corre, salta, dispara y recoger los tanques de bacta para recuperar salud. Cada **diez oleadas, vida extra** [6].

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS EN LAS MISIONES SECRETAS

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
MISION HUIDA DE LA E.M			
• Tiempo utilizado	4:20	3:40	3:20
• Enemigos destruidos	25	48	55
• Eficacia puntería	19%	33%	45%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	92%	98%	100%
HUIDA DE HOTH			
• Tiempo utilizado	7:00	6:20	5:19
• Enemigos destruidos	49	56	69
• Eficacia puntería	18%	25%	30%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	85%	95%	100%
ESCAPA DE BESPIN			
• Tiempo utilizado	8:00	6:45	5:45
• Enemigos destruidos	38	45	48
• Eficacia puntería	4%	6%	8%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	90%	98%	100%
ATAQUE CONTRA EL EJECUTOR			
• Tiempo utilizado	6:20	5:30	4:50
• Enemigos destruidos	33	46	55
• Eficacia puntería	19%	24%	35%
• Aliados perdidos	2	1	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	88%	95%	100%
RESISTENCIA REBELDE			
• Tiempo utilizado	30:00	30:00	30:00
• Enemigos destruidos	100	200	390
• Eficacia puntería	10%	20%	30%
• Oleadas completadas	12	23	45
• Vidas perdidas	7	7	7
• Eficacia ordenador	80%	90%	100%

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

1080° AVALANCHE

Para entrar en el modo desafío simplemente entra en el menú de opciones e introduce los siguientes códigos:
- **JAS3IKRR:** deja disponible el modo desafío en nivel fácil.
- **2A4NIKR_:** abre el modo desafío en nivel medio.
- **EATFIKRM:** abre el modo desafío en nivel difícil.
- **9AVVIKNY:** desbloquea el modo desafío en extremo.



BEYOND GOOD & EVIL

Desbloquear mini-juego de "Mármol":
Recoge 88 perlas o más para desbloquear este mini-juego.



BUSCANDO A NEMO

Seleccionar nivel:
Presiona Y(3), B(2), X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y(2) en la pantalla de título, luego empieza una nueva partida o carga una partida grabada y, al pausar el juego, tendrás acceso a una nueva opción para seleccionar el nivel que quieras.

Invencibilidad: Presiona Y, B(2), X(3), Y(2), B(3), X(4), B, Y, X(3), B, X, Y, X(2), B, X(2), Y, X, B, X(3), Y en la pantalla de título. Luego carga una partida o empieza una nueva. La invencibilidad no esta activada al empezar la partida, tendrás que ir a la opción de cheats en la pantalla de pausa, una vez estés jugando.

Créditos: Presiona Y, B, X, Y(2), B, X, Y, B, X, Y, B(2), X, Y, B, X, Y, B, X(2), Y, B, X en la pantalla de título. Ahora empieza una partida cargada o nueva, pausa el juego y entra en la opción de cheats para ver los créditos.

Nivel secreto: presiona Y, B, X(2), B, Y(2), B, X(2), B, Y(2), X, B, Y, B, X(2), B, Y, en la pantalla de título, empieza una partida nueva o cargada. En la opción de cheats del menú de pausa del juego, activa el nivel secreto.

Solución del rompecabezas:
Para solucionar el rompecabezas de las tuberías, simplemente, al entrar en la habitación del puzzle, mira hacia la pared que hay justo detrás de ti y hallarás la solución. Ahora solo tienes que conseguirlo.



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO



Regenerar vida automáticamente:
Conecta tu GBA, con tu cable link y el juego Prince of Persia, a tu GameCube. Ahora regenerarás vida automáticamente.

Jugar al Prince of Persia original:
Para este truco necesitas 2 mandos. Coloca un mando en el primer slot y el segundo mando en el slot 4. Ahora empieza un nuevo juego y mientras estés en el balcón mantén presionado el botón B en el segundo mando. Y sin soltar, ejecuta la siguiente secuencia con el primer mando: A, B, Y, X, Y, A, B, X.

Desbloquear al príncipe original:
Activa los tres botones especiales de Game Cube que encontrarás en el juego de GBA, luego conecta tu GBA con el cable link a tu GameCube.

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Cómo desbloquear todos los personajes:
- **Rolly.** Completa la misión cuatro de "Pirate Island" para desbloquear a Rolly.
- **Chick.** Completa la misión cuatro de "Dino Mountain" para desbloquear a Chick.
- **Ed.** Completa la misión cuatro de "Snow Level" para desbloquear a Ed.
- **Bantam.** Completa la misión cuatro de "Blizzard Castle" para desbloquear a Bantam Scrambled.

Cómo encontrar todos los "Sonic Eggs":
Completa un mundo con todos los personajes del juego y aparecerá uno de los buscados "huevetes de Sonic", o "Sonic Egg", en cada fase de ese mismo mundo.

Cómo desbloquear todas las misiones secretas:
- **Misión 57.** Completa la galería de huevos.
- **Misión 58.** Completa todas las misiones (de la 1 a la 56).
- **Misión 59.** Consigue las 280 monedas.
- **Misión 60.** Consigue una puntuación "S" en todos los niveles.



BIONICLE

Megablast:
Este truco sólo funciona con azul y negro. Mantén presionado el botón B y derecha, después carga tu energía.

Escudo constante:
Simplemente aprieta el botón B repetidas veces cuando seas atacado, esto hará que tu escudo no se agote.

CONFLICT DESERT STORM 2

Modo extremo:
Completa el juego en modo normal y después en modo difícil para poder jugar en modo extremo.

Curar a compañeros caídos:
Si un compañero es alcanzado y cae al suelo, lanza una granada de humo cerca de donde esté. Entonces podrás acercarte para curarlo sin correr ningún peligro.



EL HOBBIT

Desbloquea diferentes armas:
Para encontrar determinadas armas, sigue las siguientes instrucciones:

Picadura: la encontrarás entre los tesoros del troll, en el tercer nivel de la caverna.

Rocas lanzables: se encuentran en un manzano de entre una arboleda, situada en la colina del primer nivel.

Bastón de viaje: encuéntralo en una bolsa dentro de un cofre, al final del primer nivel.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

1000 de experiencia:
En el menú de pausa, matén presionados los botones L y R y pulsa las siguientes combinaciones para sumar 1000 puntos de experiencia:
- **Aragorn**
  Arriba, B, Y, A.
- **Frodo**
  Abajo, Y, Arriba, Abajo.
- **Gandalf**
  X, Y, Arriba, Abajo.
- **Gimli**
  X, X, Y, A.
- **Legolas**
  A, Y, Arriba, A.
- **Sam**
  Y, A, Abajo, A

Códigos:
En la pantalla de pausa mantén L y R y efectúa las siguientes secuencias:
- **Consigue todos los aumentos.**
  Arriba, Abajo, Y, B.
- **Disparos infinitos.**
  B, B, Abajo, X.
- **Invulnerable.**
  B, X, B, Arriba.
- **Restaura tu vida.**
  B, B, X, X.
- **Desbloquea las habilidades de nivel 4 de Gandalf.**
  Y, Arriba, B, A.
- **Desbloquea el combo de 4 golpes de Aragorn.**
  Arriba, B, Y, Abajo.



F-ZERO GX

Copa "Diamond"
Finaliza las tres copas, Ruby, Sapphire y Emerald, en primer puesto bajo dificultad "normal" o "experto".

Clase Maestra
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad "experto".

Nave Dark Schneider
Completa el modo historia por primera vez.

Partes de la máquina F-Zero AX
Completa el juego (las cuatro copas) en modo historia bajo el nivel de dificultad "difícil".

Circuitos F-Zero Ax
Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad "maestra".





HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos de Equipo:
Recoge todas las tarjetas de Quidditch que encuentres de tu equipo, hasta que te aparezca una tarjeta de nuevo movimiento. Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas en ese momento, subirá tu barra de Snitch.
Subir barra de Snitch:
Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con muchos combos, verás subir la barra una barbaridad.
Jugar la World Cup:
Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres de los equipos de la escuela Hogwarts utilizando una única casa.

MARIO KART: DOUBLE DASH

Desbloquear todo:
Para desbloquear todo, los coches, las pistas, los modos de juego, etc., "simplemente" completa todos los modos y circuitos (también los que vayas desbloqueando) con ORO o quedando en primera posición.





MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Códigos secretos
- **Tiro en la cabeza.** CICHLID
- **Todos los ítems repetidos.** LOACH
- **Siempre sniper.** LELEUPI
- **Escudo anti-balas.** GOURAMI
- **Inmortalidad.** BENGAL
- **Invisibilidad.** ZEBRA
- **Hombres con sombrero.** TETRA
- **Modo perfeccionista.** BOTIA
- **Granadas de goma.** MOOR
- **Balas de plata.** PLECO
- **Munición infinita.** DISCUS

GOTCHA FORCE

Desbloquear distintos trajes de G-Red:
- **G-Red color original:** consigue completar el juego 3 veces.
- **G-Red color azul:** complétalo 4 veces.
- **G-Red color cristal:** ahora, 5 veces.
- **G-Red color plata:** consigue completar el juego 6 veces.
- **G-Red sombra:** pues no, no son 7. Ahora son 8 veces.
- **G-Red sombra Neo:** consigue completar el juego 9 veces.



METAL ARMS

Desbloquea al General Corrosivo para el modo multijugador:
Consigue todos los chips de velocidad del juego

METROID PRIME

Resetear durante la partida: Mantén Start + B + X tres segundos.
Metroid de NES: Necesitas «Metroid Fusion» de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a tu Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.
Modo chungo: Termina el juego en modo normal.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Códigos secretos
En el menú principal, pulsa:
-R, Arriba (3), Abajo (3), L y tendrás **modo Drift** con todos los coches.
-Abajo, R (3), X (3), Z. **desbloquea todos los tramos tipo Circuito.**
-Arriba, X (3), R, Abajo (3) **abre todos los tramos tipo Sprint.**
-Derecha, Z, Izquierda, R, Z, L, Y, X. **abre los tramos tipo Drag.**



RESIDENT EVIL: CODE VERÓNICA X

Lanzamisiles con munición infinita:
Completa el juego con Calificación "A". Ya sabes que importa el tiempo y los sprays utilizados.
Jugar con Wesker en modo batalla:
Completa el juego con Chris en modo batalla.



SONIC HEROES

Desbloquear una historia extra:
Colecciona las 7 esmeraldas del caos y completa todas las historias.
Nuevas carreras para 2 jugadores:
- **Batalla por equipos:** colecciona 20 emblemas.
- **Pantalla especial:** colecciona 40 emblemas.
- **Carrera anillo:** colecciona 60 emblemas.
- **Carrera "Bobsled":** colecciona 80 emblemas.
- **Carrera rápida:** colecciona 100 emblemas.
- **Carrera experto:** colecciona 120 emblemas.



SSX 3

Desbloquear personajes ocultos:
- **Brodi:** En "Cheats" escribe "Zenmaster".
- **Eddie:** En "Cheats" escribe "Worm".
- **Luther:** Escribe "Bronco" en el apartado de "Cheats".
- **NW Legend:** Completa las tres metas de todos los picos.
- **Snowboarder desconocido:** Completa las tres carreras de todos los picos.
- **Svette Luther:** Completa toda la colección de juguetes.
- **Stretch:** Completa toda la colección de pósters.
- **Hiro:** Completa toda la colección de cartas.
- **Gutless:** Consigue una medalla en todos los eventos de montaña.



VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia de Viewtiful Joe:
Completa el juego en el modo adulto.
Jugar como el Capitán Azul:
Completa el juego en el modo Ultra V.
Jugar como Alastor:
Completa el juego en el modo V.
Modo Ultra V:
Completa el modo V.
Modo super:
Completa el juego con clasificación "Rainbow V". Para que todo esto funcione, empieza un juego nuevo y sobre el mismo personaje con el que acabaste pulsa Z.



XIII

Publicidad "subliminal" de UBI SOFT
Cuando llegues al primer nivel de las instalaciones del FBI, inmediatamente después de que la mujer te golpee malamente, ve hasta el centro de la habitación con tres ordenadores y fíjate, porque tienen como salvapantallas... ¡sí, el nuevo logotipo de UBI! ¡Qué pillines, ¿eh?!

KIRBY AIR RIDE



Desbloquear personajes:
DESBLOQUEABLES EN EL MODO TRIAL
- **Meta-caballero:** destruye 1000 cajas o más.
- **Rey Dedede:** gana al rey Dedede en el nivel 24 de eventos
- **Kirby marrón:** usa la super estrella y completa "Sandoola" en menos de 1 minuto 30 segundos.
- **Kirby verde:** usa el cañón para destruir a tus enemigos al menos 10 veces.
- **Kirby púrpura:** destruye enemigos con un vehículo al menos 5 veces.
- **Kirby blanco:** construye un dragón y una hidra en el torneo.

DESBLOQUEABLES EN EL MODO AIR RIDER
- **Galax:** completa 100 vueltas en cualquier nivel.
- **Meta-caballero:** consigue volar durante al menos 30 minutos.
- **Rey Dedede:** destruye a 1000 enemigos o más.
- **Kirby marrón:** usa la estrella alada y completa "Zeroyon Attack" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby verde:** cómete 3 árboles espadachines y gana la carrera.
- **Kirby púrpura:** completa 2 vueltas en "Airroom" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby blanco:** completa 2 vueltas en "Vallerion" en menos de 2 minutos 30 segundos.

Estrellas especiales:
- **Estrella sombra:** usa rapidamente los giros para matar a 10 enemigos.
- **Estrella alada:** empieza primero en una carrera y ganala volando.
- **Estrella bulk:** completa "celestial valley" en menos de 3 minutos 20 segundos.

Desbloquear ítems:
- **Chikie:** colecciona 18 objetos diferentes.
- **Lartern:** termia todas las carreras el primero sin usar ningún objeto.
- **Sorpresa pintoresca:** consigue al menos 500 objetos.

Reglas extra:
- **Solo ítems de ataque:** completa "water" en menos de 56 segundos.
- **Solo ítems misteriosos:** completa en "top ride race" una vuelta sin rebotar con ninguna pared y llega el primero a la meta.
- **Cambio de ángulo de cámara:** completa una vuelta en "water" en menos de 10 segundos 50 décimas.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

BUSCANDO A NEMO

Códigos:
Entra en el apartado códigos, dentro de las opciones, y escribe los siguientes códigos para ir a cualquier nivel:

Nivel 2	HZ5I
Nivel 3	ZZ5I
Nivel 4	8061
Nivel 5	7KPI
Nivel 6	8JPI
Nivel 7	3N6J
Nivel 8	MP3K
Nivel 9	L67K
Nivel 10	45ZK
Nivel 11	3NGH
Nivel 12	4PHC
Último nivel	H0C0

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.
Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los personajes básicos, Lopmon y Black Agumon.
Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.
Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Extras del modo multijugador
Simplemente completa el juego con los ocho artefactos que vas encontrando para obtener el nivel Misty Mountains. Además, si completas el juego con dos personajes diferentes bajo cualquier dificultad.
Final oculto
Si completas el juego con todos los personajes, disfrutarás de un final diferente y único.

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en la máquina de la tienda de cartas para obtener todas estas cartas:

Armored Lizard	15480588	Larvae Moth	87756343
Baby Dragon	88819587	Left Arm Of Forbidden	07902349
Basic Insect	89091579	Left Leg Of Forbidden	44519536
Battle Ox	05053103	Mammoth Graveyard	40374923
Battle Steer	18246479	Millennium Golem	47986555
Beaver Warrior	32452818	Mountain Warrior	04931562
Big Insect	53606874	Mushroom Man	14181608
Black Meteor Dragon	90660762	Mystical Elf	15025844
Black Skull Dragon	11901678	Oscillo Hero #2	27324313
Blackland Fire Dragon	87564352	Perfectly Ultimate	48579379
Blue Eyes White Dragon	89631139	Red-Eyes Black Dragon	74677422
Blues Eyes Ult Dragon	23995346	Red-Eyes Black	64335804
Celtic Guardian	91152256	Metal Dragon	
Curse of Dragon	28279543	Right Arm Of Forbidden	70903634
Dark Magician	46986414	Right Leg Of Forbidden	08124921
Dragon Piper	55763552	Rock Ogre Grotto #1	68846917
Exodia Of Forbidden	33396948	Rogue Doll	91939608
Faceless Mage	28546905	Ryu-Kishin	15303296
Feral Imp	41392891	Saggi the Dark Clown	66602787
Flame Swordsman	45231177	Sangan	26202165
Gaia The Dragon Ch	66889139	Serpent Night Dragon	66516792
Gaia The Fierce Knight	06368038	Shadow Specter	40575313
Gate Guardian	25833572	Skull Servant	32274490
Giant Flea	41762634	Summoned Skull	70781052
Gokibore	15367030	Swamp Battleguard	40453765
Great Moth	14141448	Sword Arm Of Dragon	13069066
Great White	3429800	The Snake Hair	29491031
Griffore	53829412	The Wicked Worm Below	06285791
Harpie Lady	76812113	Time Wizard	71625222
Hercules Beetle	52584282	Torike	80813021
Hitotsu-Me Giant	76184692	Tri-Horned Dragon	39111158
Horn Imp	69669405	Two-headed King Reaper	94119974
Judge Man	30113682	Tyhone	72842870
Karbonala Warrior	54541900	Winged Dragon	87796900
Killer Needle	88979991	Winged Dragon #2	57405307
Koumori Dragon	67724379	Wolf	49417509
Kuriboh	40640057	Wombie Warrior	31339260

Capacidad de baraja +100
Introduce 98025229 en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja aumente 100 cartas.

DOWNFORCE

Códigos
Aquí tienes los codigos para desbloquear todos los modos de juego. Introdúcelos en la sección de cheats.
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto.** Introduce 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos.** Código 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto.** Código 32906.
- **Modo Intermedio.** El código es 41966.



ISS

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.
All-Stars americanos:
Gana con uno americano.
All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.
All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.
All-Stars mundiales
Gana con cualquier equipo escogido entre los de todo el mundo.



IRIDION 2

Modo Jukebox
Introduce el password **CH4LL**, y a continuación el código del nivel.



Nivel	Código
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Modo maestro
Completa el juego. Ahora, si entras en el menú de minijuegos, veras este nuevo modo disponible.
Modo extra
Completa todo el juego consiguiendo el 100% en el ranking, y accede a este nuevo modo en el menú aventura.
Meta-Caballero
Completa el anterior, el modo extra, al 100% para desbloquear esta opción en el menú de minijuegos.



MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Consigue nuevos modos:
Modo Max Gl:
Completa todas las misiones con medalla de plata o superior.
Modo Supervivencia:
Completa todas las misiones consiguiendo la medalla de oro.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios
Introduce el código **MODEDEDIEU**, o **MODEDOUX** como password y a partir de ahora serás invencible.
Todos los niveles
Introduce los siguientes códigos en el menu de trucos (cheats, se llama).

Nivel	Código
1	DOSSARD
2	CUBIQUE
3	CHEMIN
4	BLONDEUR
5	BLESSER
6	AVOCAT
7	AFFINER
8	LAINE
9	MESCLUN
10	NORME
11	ORNER
12	PENNE
13	QUELQUE
14	REPOSE
15	SALIFIER
16	TROPIQUE
17	VOTATION

MEGA MAN ZERO 2

Modo difícil:
Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego. Este nuevo juego será en modo... difícil. ¡Para jugones profesionales!
Forma Proto:
Completa el juego en modo normal. Ahora, cuando vuelvas a jugar una partida, tendrás, disponible la forma proto.
Cómo cargar armas en modo difícil:
Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang, por ejemplo. Para conseguirlo, selecciona el arma que

no puedes cargar como arma secundaria, y empieza a cargar tu sable. Cuando esté cargado, cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargar el arma que antes no podías. Lo malo es que tienes que hacerlo cada vez que quieras cargarla.



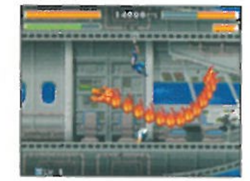
NINJA COP

Dificultad máxima

Tan solo... (¡como si fuera tan sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.

Niveles contrarreloj

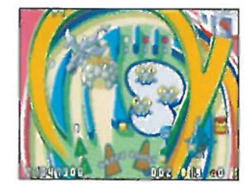
Si quieres poder jugar el juego, pero en modo contrarreloj, lo único que tienes que hacer (ya estamos) es completar el modo historia.



POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Modo para coger a Jirachi:

Simplemente, ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca Jirachi.** A partir del momento en que aparece dispondrás de **sólo 30 segundos** para atraparlo.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:

- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes.
- **Weathertop:** Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje.

Desbloquear a Smeagol:

Completa el juego con dos o más personajes.



SONIC BATTLE

Códigos:

Introduce los siguientes códigos para desbloquear las siguientes cartas:

- **ALOGK:** carta de combo de Amy.
- **EKITA:** carta de combo de Chaos.
- **ZAHAN:** carta de combo de Cream.
- **TSUET:** carta de combo de E-102.
- **YU3DA:** carta de combo de knuckles.
- **AHNVO:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.

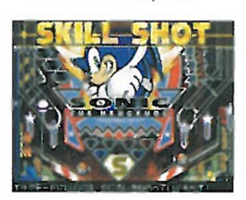


SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear mini-juegos de Casinópolis:

- **Mini-Juego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Mini-Juego de la Tabla de Samba:** Elimina a Knuckles en el modo historia.
- **Mini-juego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia.

Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.



STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Códigos:

¿Quieres saltar de fase en fase cual Jedi? Pues hala:

Nivel de bonus . . RRV2
Episodio 4 . . . . . TGHK
Episodio 5 . . . . . 8TV2
Episodio 6 . . . . . TSB2
Desbloquear todos los niveles y bonus. . 4?6C



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES



Códigos:

– Inicio	JGSGF	– Nivel 5	BMFGT
– Nivel 2	NRBGB	– Nivel 6	LRHGF
– Nivel 3	RWHGK	– Nivel 7	NRPGD
– Nivel 4	NGGGC	– Nivel 8	RLPGJ
		– Nivel 9	LWRGH

STUNTMAN

Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B**. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando **Start + Select.**

Desbloquear todos los coches y pruebas

En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa **Izquierda, Derecha, Select y B** para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.

TOP GEAR RALLY

Desbloquear el modo Sienna Octane:

completa el modo championship llegando el primero en todas las pruebas del campeonato.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

QUE NO, QUE «REBEL STRIKE» NO ESTÁ DOBLADO A CASTELLANO 5.1

Empanados amigos:
En la review de «Star Wars Rebel Strike» decís que está íntegramente en castellano. Si no me equivoco, íntegramente quiere decir TODO, o sea voces y textos. Pues venid a ver mi juego, porque desde luego aquí hablan en perfecto inglés. ¡Hay que informarse, chavales!
Luis Canabal. e-mail.

NA. Calma, calma, que no cunda el pánico. **Es cierto, hemos metido la pata, pero no somos culpables,** señoría. **Proein, distribuidora del juego en España,** nos aseguró que **su REBEL iba a estar doblado.** Y les creímos, claro, porque no tuvimos la versión PAL hasta que salió a la venta. Nosotros también nos llevamos una buena desilusión, no creáis. Y hasta se oyó un "¡La cagamos!", estilo Carlos Sainz, en la redacción. Por nuestra parte vaya un "lo sentimos" muy grande. Pero si necesitáis más explicaciones, tendréis que dirigiros a Proein, que para eso es la distribuidora del juego. Ah, por cierto, que **Rebel Strike sigue siendo una obra maestra a pesar de eso...**

¿«SPLINTER CELL 2» ONLINE?

¿Cómo va colegas? «Splinter Cell» es mi juego favorito. Ahora que va a salir la segunda parte, estoy alucinando porque he leído que se va a poder jugar online. ¿Me podéis decir lo que se sabe con seguridad sobre esto?
Vicente Confesado. Girona.

NA. **No lo vemos claro, Vicente.** Mejor confía en el **modo multijugador** porque esto sí que va a ser rompedor al máximo.

UNA PETICIÓN PORTÁTIL

Hola NA. ¿Se acepta una sugerencia? Pues ahí va. Creo que el sistema de combate de «Golden Sun» aún necesita que lo afinen un poquito, pero el resto del juego roza la perfección. ¿No podrían sacar algo como esto en GameCube?
Jon Balsas. Barcelona.

NA. **Si te vale Final Fantasy.... está al caer.** Si quieres algo más "complicado", con combate por turnos, Nintendo podría estar dando vueltas a algo de este estilo con **Pokémon de protagonistas.** De momento no te pierdas **«Pokémon Colosseum»**, porque promete ser mundial.

LA CARTA DEL MES

¡¡VIVA LA NUEVA NINTENDO DS!!

Hola a toda la redacción.
Acabo de leer en vuestro último número que Nintendo prepara un proyecto secreto que presentará en el E3 en mayo. Creo que quiere sacarlo a la venta en noviembre en Japón, ¿no? Necesito saber qué será, qué juegos habrá, cuándo llegará aquí... Por favor, decídmelo, y convenceré a mi hermana para que le envíe una carta de amor a Jimmy...
Santi Díaz. Madrid.

NA. ¡Estás de suerte, Santi! Además de lo que puedes leer en las noticias de este mes, vamos a **revelarte algunos rumores que circulan por ahí.** A ver, sacamos la chistera mágica y... **¡EA ya ha pedido la vez** para desarrollar juegos para DS! Ojo, no está confirmado, pero eso es lo que se cuenta. Más. **NAMCO** podría ser otra de las implicadas en el asunto, y sus juegos serían los primeritos en salir. Pero lo más importante que **se comenta es que su precio** va a estar muy por debajo de lo que todos piensan...


©fup.com


¡Que rabien de envidia los que tengan otra consola! El nuevo «Resident Evil 4» sólo verá la luz en GameCube.

¡RESISTE, RESIDENT!

Qué tal. Me llamo Fernando, tengo una GameCube, una GBA y 17 años. Mi pregunta es: ¿qué pasa con «Resident Evil 4»?, ¿seguirá siendo exclusivo de GC?
Fernando Fernández. Móstoles (Madrid)

NA. Ni lo dudes, hombre. **Todos los «Resident Evil» serán exclusivos** de Cube (excepto los de la serie "Outbreak"). El nº4 llegará sólo para GC, y con suerte estará listo a finales de año (precisamente **acaban de presentarlo a bombo y platillo en Las Vegas,** junto a «Killer 7»). Si hubiera un Resident 5, 6 o 7, también saldrían en exclusiva para nuestra máquina. **Este acuerdo es sagrado, y nosotros tan contentos.** Nunca le estaremos suficientemente agradecidos al productor del juego...

¡QUÉ RISA!
por daniel moya

"Hijo mío, que sepas que está muy bien ir a por mirra, que estamos orgullosos y tal, pero... ¡a ver si este año te acuerdas de traer el pan y el azúcar que te encargué!"



¡UN AVANCE, POR FAVOR!

Hola. Acabo de comprarme una GameCube y me gustaría saber qué juegos van a salir este año. Pero por favor, decidme sólo los mejores.
David Alsúa. San Sebastián.

NA. Una alineación interesante sería: «007 Todo o Nada» (febrero), «Final Fantasy Crystal Chronicles» (marzo), «Metal Gear Solid Twin Snakes» (marzo), «Splinter Cell Pandora Tomorrow» (junio), **«Pokémon Colosseum» (mayo), «Harry Potter 3» (junio), «Mario Golf» (junio),** «Killer 7» (verano), «Spiderman 2» (julio), «Pikmin 2» (verano)... «Resident Evil 4» (2005)... Y no pongas esa cara que para ser febrero te hemos dado muchas pistas.



«Spiderman 2» será uno de las bombas de este año. Activision lo tendrá listo en junio, para GC.

DISNEY AL PODER

Hola. Tengo 10 años y me gustan mucho los juegos de personajes Disney. ¿Podéis decirme qué novedades saldrán con estas superestrellas, por favor?
Carlos A. Gil. El Ferrol (A Coruña)

NA. Tenemos buenas noticias para ti, Carlos. Fíjate, en Game Boy Advance saldrán **«Disney´s Aladdin» y «Magical Quest 3»,** ambos de Capcom, en marzo. Antes también saldrá «Peter Pan» para la portátil. Peter es Disney de toda la vida, pero el juego es la **versión de la película de Universal.** Y lo lanzará Atari. En GameCube tendremos **«Hide´n Sneak»,** un divertido título de Capcom que estará listo en marzo.

¡¡MÁS "KAÑA"!!

Eh, colegas, hace tiempo que no se sabe nada de Mortal Kombat. ¿Se espera alguna sorpresita?
Jesús Suárez. Albacete.

NA. Pues eso se dice, sí. Un rumor muy certero circula por Internet con un nombre: **«Mortal Kombat: Deception».** Podría estar listo para diciembre, pero no hay mucho más que decir. ¿Te interesa un juego de lucha de **Konami, estilo «Smash Bros»,** con los personajes favoritos de la genial casa japonesa? Pues toma nota, porque también se está hablando mucho de eso...

¿QUÉ LES PIRRA A LOS JAPONESES?

Eh, ¿cómo os va? Saludos a todos y enhorabuena por la revista. Quería saber cuáles son los juegos que se llevan en Japón, qué es lo que se vende más allí de GameCube y Game Boy.
Juan Romero. Alcobendas (Madrid).

NA. Saludos J.R., bienvenido. **Está claro, a los japoneses les pirra el sushi.** Ah, y los karaokes. Mires por donde mires, si estás en Tokio enseguida encontrarás uno (pruébalo, molan todo). Pero bueno, tu duda era sobre juegos, así que te contaremos que **GameCube y Game Boy arrasan con todo en aquel país.** Toma nota: **«Mario Party 5» ha sido el juego más vendido** de las navidades, y hay otros cinco títulos para nuestras consolas en el TOP TEN que se acaba de publicar. El puesto cuarto es para **«Donkey Konga»**; el quinto lo ocupa **«Pokémon Colosseum»** y el sexto **«Mario Kart»**; el séptimo y el décimo son para juegos de GBA, con **«Mario & Luigi» y «Mega Man Battle Network 4».** ¿Y en consolas? Pues mejor aún. **Game Boy Advance es la máquina que manda allí: 36 de cada 100 jugones tiene una.** Y GameCube no se queda atrás: es la tercera consola más vendida. Estos nipones siguen teniendo gusto.



Los japoneses se pirran por el sushi, los karaokes... la GB Advance, y los grandes juegos de GameCube.

"METAL-IZADA" PERO "IN ENGLISH"

Qué pasa, tíos? Os leo todos los meses y tengo que desciros que sois la bomba. Aunque para bombazo, el de Konami con «Metal Gear: Twin Snakes», ¿no os parece? Yo tengo unas ganas de jugarlo que no puedo aguantar. ¿Me podéis contar alguna cosa sobre él?
Sebas Diego. Huelva.

NA. Es una bestia este «MG», Sebas, una bestia. Todo lo que te podemos contar sobre él está en la preview que publicamos en la página 22. Cuatro páginas para que te empapes de datos, buenas pantallas y nuestra primera impresión. Por cierto, ¿has visto que **saldrá con los textos en inglés?** Qué fastidio, eh. Deberían haber pensado en traducirlo al menos (doblarlo habría estado mejor, eso desde luego), no sabemos cómo se les ha podido pasar. En fin, lo que sí habrá son muchas novedades con respecto a las anteriores versiones. Sin ir más lejos una que acabamos de saber: **en Japón va a salir una GameCube edición limitada de Metal Gear.** ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo? Sí, ojalá también la viéramos por aquí...

EL ARTISTA DEL MES



Gracias por tu dibujo, **Esther García Cortes, de Cáceres.** Enséñaselo a tus amigos, ¡puedes presumir de él!

P+R (Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿HABRÁ NUEVOS «HAMTARO» PARA GBA?
Sí, sale uno en junio o julio. Se llama «Hamtaro Ham Olympics».

¿FECHA DE LANZAMIENTO DE «POKéMON COLOSSEUM»?
20 de mayo, y a lo mejor viene con sorpresa...

¿QUÉ SE SABE NUEVO DE «METROID PRIME 2»?
Que tendrá modo multijugador y que lo veremos... en 2005.

¿HABRÁ NUEVO «ZELDA» ESTE AÑO PARA GAMECUBE?
Los rumores dicen que sí, y un nuevo Mario. ¡Toma ya!

ME MOLAN MUCHO LOS «MONKEY BALL». ¿SABÉIS SI ESTÁN DESARROLLANDO UNO NUEVO PARA GC?
Sí, hay un «Monkey Ball 3» a punto, y tendrá modo para ¡¡16 jugadores con cable LAN!!

HE LEÍDO ALGO DE UN NUEVO «TIME SPLITTERS», ¿ES VERDAD?, ¿CUÁNDO?
Según Electronic Arts y Free Radical, habrá «Time Splitters 3» en algún momento de 2005.

LA CHAVALA DE LA TABLA DE SKATE

Hola a todos. Tengo todos los juegos de Tony Hawk, y me gustaría saber si dentro de poco habrá alguno nuevo para Cube.
Susana Díaz. Zaragoza.

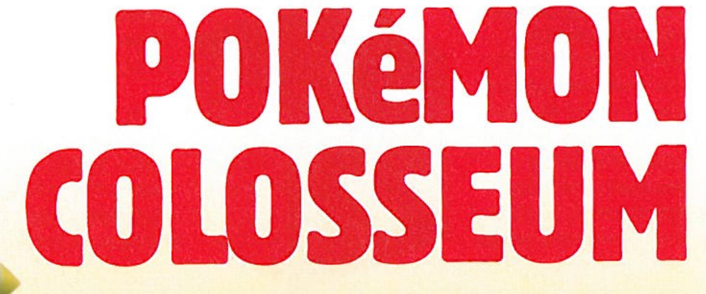
NA. Qué casualidad, Susana. Precisamente Activision acaba de anunciar que habrá «Tony Hawk Underground 2» este año, y que podrían lanzarlo justo **tras el verano.** Así que ve preparando la tabla.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡No te pierdas la guía con todos los trucos!

¡BATE RECORDS EN MARIO KART!

Ya tenemos preparada la guía más buscada por los mejores pilotos MARIO KART. ¡La guía con los mapas, trucos y secretos del mejor juego de carreras del mundo! Sólo en Nintendo Acción.



POKéMON COLOSSEUM

Te contaremos todo sobre este juegazo. Ya has visto que no va a ser un Pokémon "más", sino el que va a colmar nuestros sueños. Descúbrelo en el reportaje impactante que hemos preparado.

¡¡ALUVIÓN DE NOVEDADES!!

- La primavera la sangre altera, y bien que lo vamos a notar con el mogollón de lanzamientos que verás en la revista. Toma nota: Dragon Ball Z, Sword of Mana, Metroid Zero, R Racing, Tak, Resident Evil...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Ricardo del Olmo



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

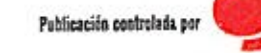
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

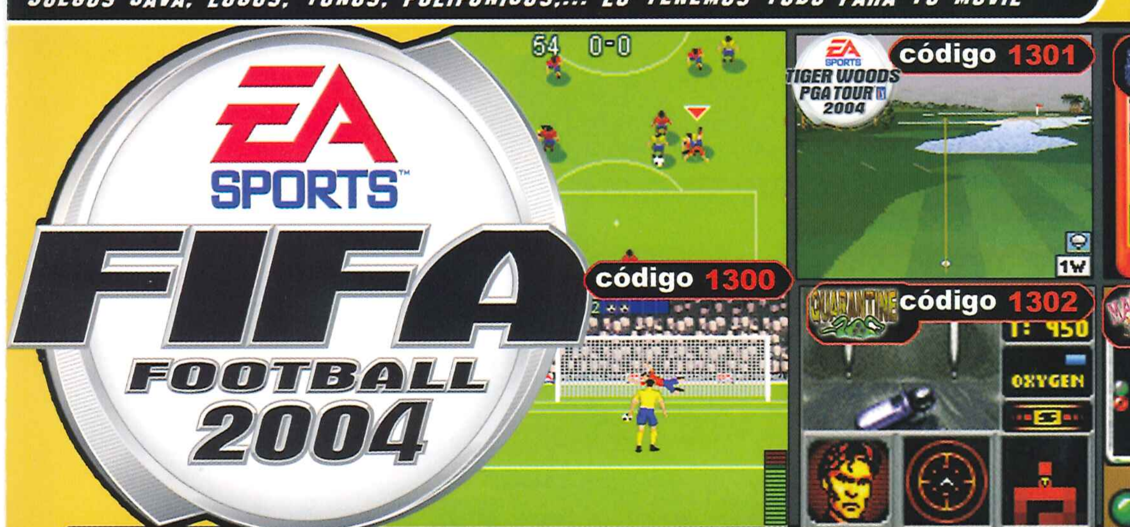
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

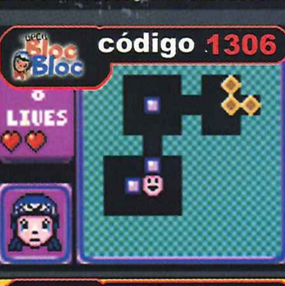
novedades en juegos java para moviles

Play-games

Si tienes dudas no te lo pienses, estamos en... JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM











Mobile International Edition

envía **JUEGOS89** un espacio y código del juego al **7494** o llama al 806 41 69 96 Ej: juegos84 1303 para ENIGMA

fondos

en color para tu movil

envia **WAP55** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al **7494**

O LLAMA AL 806 41 69 90

cine, coches, viajes, animales, deportes...



tonos polifonicos

O LLAMA AL 806 41 69 90

envía **TONOS50** un espacio y el código del polifónico al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS50 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494

82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80025	THE SIMPSONS	THEME
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80024	THE MATRIX	FILM
80017	MISION IMPOSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83650	SAINT ANGER	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83885	NUMB	LINKIN PARK
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80143	PINK PANTHER	THEME
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80014	JAMES BOND	FILM
80043	THE TERMINATOR	FILM
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80406	TAKE ON ME	A-HA
80478	CRAZY	AEROSMITH
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83921	LAYLA	ERIC CLAPTON
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
84049	SCOTLAND THE BRAVE	POPULAR ESCOCESA
84051	AZZURRO	ADRIANO CELENTANO
84047	GIVE UNTO ME	EVANESCENSE
84043	HOY	GLORIA ESTEFAN
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISION
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
83858	ALIVE	SONIQUE
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZIOS
83619	SEMOS DIFERENTES - TORRENTE	J. SABINA Y SANTIAGO SEGURA
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
80336	MACGYVER	THEME
81691	JALEO	RICKY MARTIN
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
80093	EQUADOR	SASH
80096	PULP FICTION	FILM
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION

NOVEDADES

84213	TEQUILA	CAFE QUIJANO
84212	STAND	JEWEL
84211	HIT THAT	THE OFFSPRING
84210	POWERLESS	NELLY FURTADO
84209	SIGNED SEALED AND DELIVERED	BLUE
84207	EL PADRINO	CINE
84206	MOON RIVER	DESAYUNO CON DIAMANTES
84205	LIFE FOR RENT	DIDO
84204	IN THE SHADOWS	THE RASMUS
84203	DOS GARDENIAS	LATIN LOVERS
84267	BULERIA	DAVID BISBAL
54412	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	

logos tonos

envia **LT50**+cód prod+ marca movil al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia LT50 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

09022 · SIMPSONS 26000 · DONT TOUCH 24072 · 02026 · 02373 · 02100 · 09106 · Inicio 12034 · 01027 · KoRn 18043 · 06360 · 21031

O LLAMA AL 806 41 69 89

EJ: LT50 50412 MOTOROLA

LO+PEDIDOS

54407	Tengo Queco
62073	Shin Chan Tv
62023	Simpsons tv
62039	Rasca y pica tv
51005	El Exorcista cine
54210	Fiesta pagana Mago de oz
51027	Mission impossible cine
64059	To Zanarkand Final FantasyX
54388	La madre de Jose Canto loco
55058	Cara al sol Himno
51087	Terminator cine
60570	Bring to life Evanescence
59608	8 mile Eminem
59743	Where is the love Black Eyed
54391	Son de amores Andy y Lucas
54394	No es lo mismo Al. Sanz
55011	Himno de España Himnos
53384	Voglio vederti danz. Prezioso
54353	Papi Chulo El chombo
62000	Benny Hill tv
68002	Cant del Barca himno
68010	Himno del Osasuna cf himno
68014	Hala Madrid himno
60614	Numb Linking park
62050	Los Munsters tv
62067	Chihuahua Cocacola
68026	We are the champions Queen
60593	Faint Linking Park
53363	Emotion Dj Ross
54276	Ni mas ni menos Los Chichos
51127	La vida es bella cine
51092	Harry Potter Theme cine
59775	Love profusion Madonna
51063	Pretty woman cine

NOVEDADES

60676	Too lost in you Sugarbabes
59806	Obvious Westlife
59805	Everybody cries Liberty X
60674	Anesthesia Metallica
59804	Me, myself and I Beyonce
59803	I'm lovin it Justin Timberlake
60673	Figure you out Nickelback
60672	All about lovin you Bon Jovi
60671	Again Lenny Kravitz
59802	Milkshake Kellis

movilstation TOP juegos

envia **JUEGOS33** seguido de espacio y código del juego interactivo al **7494**

O LLAMA AL 806 41 69 96 (Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com)

6 RAVEN SH. 1085

DESAILLY 1020

LO+PEDIDO

1018	Rayman 3
1088	XIII
1251	Bamm
1281	Prince of Persia Las arenas del tiempo
1005	Prince of Persia
1013	Solitaire
1089	Splinter Cell Extended Ops
1201	Football Fever
1009	Rayman Bowling
1084	Splinter Cell

NOVEDADES

VAMPIRE 1223

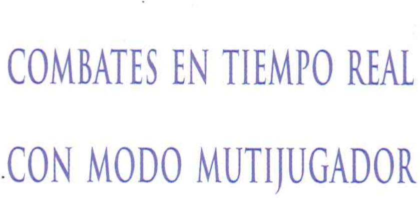
NIGHTMARE 1086

RAYMAN GOLF 1010



Nintendo®
GAMING 24:7™









EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO GAMECUBE







Final Fantasy Crystal Chronicles en exclusiva para Nintendo GameCube, la consola de última generación al mejor precio.
Además si eres de los primeros 20.000 en comprar el juego, te regalamos el cable de conexión entre Nintendo GameCube y Game Boy Advance.





www.nintendo.es